

PERANCANGAN INTERIOR
DE KLEIN SWITZERLAND HOTEL RESORT
DI KOTA BATU, JAWA TIMUR

KARYA TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S-1 Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain



Disusun Oleh :
Virgiawan Ghali Hovick Wiratama
11150117

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN INTERIOR *DE KLEIN SWITZERLAND HOTEL* *RESORT* DI KOTA BATU, JAWA TIMUR

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Virgiawan Ghali Hovick W

NIM. 11150117

Telah disajikan dan dipertanggungjawabkan dihadapan dewan
penguji karya Institut Seni Indonesia Surakarta

pada tanggal 02 Februari 2018

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua : Ir. Tri Prasetyo Utomo, M. Sn.

Sekretaris : Rd. Ersnathan Budi Prasetyo, M. Sn.

Penguji Bidang I : Indarto, M. Sn.

Penguji Bidang II : Ahmad Fajar Ariyanto, M. Sn.

Pembimbing : Joko Budiwiyanto, M. A.

Surakarta, 12 Februari 2018

Institut Seni Indonesia Surakarta
Dekan Fakultas Seni Rupa Dan Desain

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 197207082003121001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Virgiawan Ghali Hovick W

NIM : 11150117

menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR *DE KLEIN SWITZERLAND HOTEL RESORT* DI
KOTA BATU, JAWA TIMUR

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu, saya menyetujui Laporan Tugas Akhir Karya ini dipublikasikan secara online dan cetak oleh Institute Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 12 Februari 2018

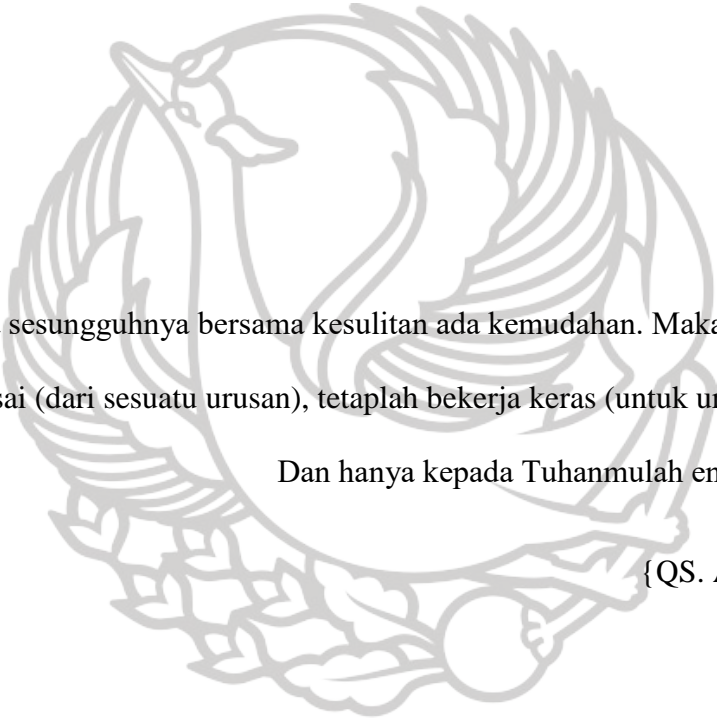
Yang menyatakan,



Virgiawan Ghali Hovick W

NIM. 11150117

MOTTO



“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).

Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

{QS. Al-Insyirah 6-8}

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabtanya dan pada umatnya hingga akhir zaman, amin.

Penyusunan Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indoensia Surakarta. Judul yang penulis ajukan adalah “Perancangan Interior *deKlein Switzerland Hotel Resort* di Kota Batu”.

Penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terimakasih kepada :

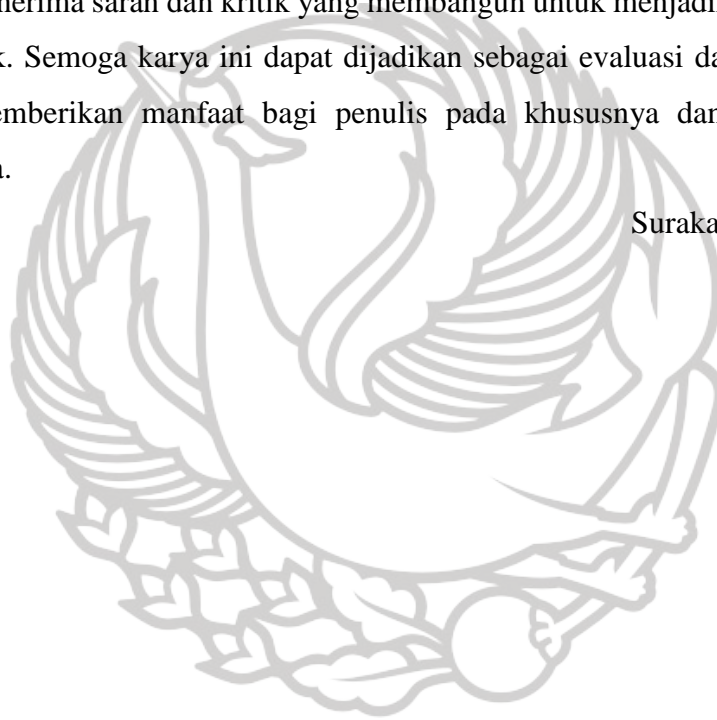
1. Joko Budiwiyanto, S. Sn., M. A., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak ilmu dan pengarahan dengan sabar.
2. Dra. Hj. Sunarmi, M. Hum., selaku Pembimbing Akademik yang sudah memberikan semangat dan nasehat kepada penulis.
3. Ahmad Fajar Ariyanto, M. Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Interior.
4. Ir. Tri Prasetyo, M. Sn. Selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain.
5. Joko Budiwiyanto, S. Sn., M.A., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
6. Para Dosen Program Studi Desain Interior yang sudah memberikan banyak ilmu dan pengalaman selama menempuh kuliah.
7. Listyaningrum, ibu penulis dan Abdul Rochim (Alm), ayah penulis serta keluarga penulis yang senantiasa memberikan doa dan berbagai dukungan kepada penulis.

8. Nanda M. B. yang selalu memberikan dukungan dan selalu menemani saat pembuatan karya perancangan ini.
9. Santi, Liza, Ketut dan Sekarwuni serta sahabat juga teman se-angkatan 2011 yang sudah mau berbagi dan berdiskusi tentang perancangan ini.
10. Serta semua pihak yang telah membantu proses pembuatan karya ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang perlu untuk diperbaiki dalam pembuatan karya ini. Oleh sebab itu penulis tidak menutup hati untuk menerima saran dan kritik yang membangun untuk menjadikan penulisan ini lebih baik. Semoga karya ini dapat dijadikan sebagai evaluasi dan referensi serta dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surakarta, Januari 2018

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan Desain dan Batasan Ruang Lingkup Garap	5
C. Tujuan dan Manfaat Perancangan	6
D. Sasaran Desain	6
E. Orisinalitas Karya.....	7
BAB II KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN	9
A. Pendekatan Pemecahan Desain	9
1. Pendekatan Fungsi	9
2. Pendekatan Ergonomi	11
3. Pendekatan Tema	16
B. Ide Perancangan	18
1. <i>Cottage (Suite Room)</i>	18
2. Area Makan Restoran	19
3. Area lobi.....	21
4. Spa dan Sauna	22
BAB III PROSES DESAIN	24

A.	Proses Desain	24
B.	Proses Analisa Desain	27
1.	Pengertian Judul.....	27
2.	Klasifikasi Hotel	29
3.	Kajian Resort	31
4.	Hotel Resort	31
5.	Prinsip-prinsip dalam perencanaan Hotel Resort.....	33
C.	Analisa Desain.....	34
1.	Denah Lokasi	35
2.	Struktur Organisasi	36
3.	Pelaku dan Jenis Kegiatan	37
4.	Kebutuhan Ruang.....	40
5.	Organisasi Ruang	45
6.	Zoning Grouping.....	49
7.	Pola Sirkulasi	53
8.	<i>Layout</i> /Denah Furnitur.....	54
9.	Elemen Pembentuk Ruang.....	61
10.	Elemen Pengisi Ruang	75
11.	Sistem Pengkondisian Ruang.....	77
12.	Sistem Keamanan.....	80
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN		83
A.	Site Plan.....	84
B.	Layout.....	86
1.	<i>Lobby</i>	86
2.	Restoran	87
3.	<i>Cottage</i>	87
4.	Spa dan Sauna	88
C.	Perspektif.....	88
1.	Lobby	88
2.	Restoran	91
3.	Cottage (Suite Room)	93

4. Spa dan sauna.....	94
D. Hasil Evaluasi.....	95
1. Elemen Pembentuk Ruang.....	95
2. Elemen Pengisi Ruang	108
BAB V PENUTUP	112
A. KESIMPULAN	112
B. SARAN	113
DAFTAR PUSTAKA	114



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Jarak dan ukuran pada area lobi	12
Gambar 2 Jarak dan ukuran pada tempat tidur.....	13
Gambar 3 Jarak dan ukuran set meja makan.....	14
Gambar 4 Jarak dan ukuran restoran.....	14
Gambar 5 Jarak dan ukuran area restoran	15
Gambar 6 Jarak dan ukuran area restoran	15
Gambar 7 Ide perancangan pada kamar tidur.....	19
Gambar 8 Ide perancangan pada area makan restoran	21
Gambar 9 Ide perancangan area lobi	22
Gambar 10 Ide perancangan lobi sauna dan spa	23
Gambar 11 Ide perancangan lobi sauna dan spa	23
Gambar 12 Skema pemrograman John M. Kurtz	24
Gambar 13 Skema metode John M. Kurtz	24
Gambar 14 Lokasi Perancangan	35
Gambar 15 Struktur Organisasi deKlein Switzerland Hotel Resort	36
Gambar 16 Alur kegiatan tamu hotel pertama	38
Gambar 17 Alur kegiatan tamu hotel kedua	38
Gambar 18 Alur kegiatan tamu yang tidak menginap	40
Gambar 19 Hubungan antar ruang	47
Gambar 20 Hubungan antar area lobi	48
Gambar 21 Hubungan antar area restoran	48
Gambar 22 Hubungan antar area cottage	48
Gambar 23 Hubungan antar area sauna dan spa	49
Gambar 24 Zoning grouping floorplan	50
Gambar 25 Zoning grouping lobi	51
Gambar 26 Zoning grouping restoran	51
Gambar 27 Zoning grouping cottage	52

Gambar 28 Zoning grouping sauna dan spa	52
Gambar 29 Pola sirkulasi	53
Gambar 30 Denah	54
Gambar 31 Denah furnitur lobi	55
Gambar 32 Denah furnitur restoran	57
Gambar 33 Denah furnitur suite room / cottage	59
Gambar 34 Denah furnitur sauna dan spa	60
Gambar 35 Lokasi perancangan	84
Gambar 36 Layout lobi	86
Gambar 37 Layout restoran	87
Gambar 38 Layout suite room / cottage	87
Gambar 39 Layout sauna dan spa	88
Gambar 40 Main Entrance Lobi	88
Gambar 41 Interior Lounge	90
Gambar 42 Exterior area restoran	91
Gambar 43 Interior area restoran	92
Gambar 44 Interior Kamar Tidur	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Fasilitas dan Jumlah Minimal Kamar Hotel Berbintang	30
Tabel 2 Prinsip Desain Hotel Resort	33
Tabel 3 Kebutuhan Ruang dan Isian Ruang	44
Tabel 4 Elemen Pembentuk Ruang, Lantai	61
Tabel 5 Elemen Pembentuk Ruang, Dinding	69
Tabel 6 Elemen Pembentuk Ruang, Ceiling	74
Tabel 7 Elemen Pengisi Ruang	75
Tabel 8 Sistem Pencahayaan Buatan	79
Tabel 9 Sistem Keamanan	81
Tabel 10 Elemen Pembentuk Ruang, Lantai	95
Tabel 11 Elemen Pembentuk Ruang, Dinding	102
Tabel 12 Elemen Pembentuk Ruang, Ceiling	108
Tabel 13 Elemen Pengisi Ruang	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Batu merupakan salah satu kota Pariwisata yang terletak di propinsi Jawa Timur dan banyak dikunjungi wisatawan lokal serta asing. Kota Batu terletak di kaki Gunung Panderman dengan ketinggian antara 700 m – 1.200 m di atas permukaan laut. Kota ini dianugerahi pemandangan alam yang indah serta memiliki banyak obyek wisata dengan nilai edukasi yang baik, sehingga Kota Batu menjadi ikon wisata bagi Provinsi Jawa Timur dan Indonesia.¹ Kota Batu sebagai kota wisata mempunyai berbagai tempat untuk rekreasi, di antaranya Jawa Timur Park 1, *Batu Secret Zoo*, Museum Satwa, Museum Angkut/Transportasi, Paralayang, *Batu Night Spectacular*, Selecta, Kusuma Agro Wisata, Pemandian Air Panas Songgoriti, dan masih banyak lainnya. Kota Batu juga dikelilingi beberapa gunung, di antaranya adalah Gunung Anjasmoro, Gunung Arjuno, Gunung Banyak, Gunung Kawi, Gunung Panderman, dan Gunung Welirang. Sebagai layaknya Wilayah Pegunungan yang wilayahnya subur, Batu dan sekitarnya juga memiliki panorama alam yang indah dan berudara sejuk, tentunya hal ini akan menarik minat masyarakat untuk mengunjungi dan menikmati Batu sebagai kawasan pegunungan.

Pada abad 19, Kota Batu berkembang menjadi daerah tujuan wisata khususnya orang-orang Belanda, sehingga orang-orang Belanda membangun

¹ Statistik Perhotelan Kota Batu, 2016, hal. 1

tempat peristirahatan (*Villa*) bahkan bermukim di Kota Batu. Situs dan bangunan-bangunan peninggalan Belanda atau semasa Pemerintahan Hindia Belanda itu pun masih berbekas bahkan menjadi aset dan kunjungan wisata hingga saat ini. Pada masa pemerintahan Hindia Belanda, Kota Batu sangat terkenal karena panorama alam yang indah dan alami. Suhu dan udara yang sejuk serta tanaman yang dapat tumbuh subur membuat kesan Kota Batu sebagai daerah yang cocok untuk bermukim semakin kuat.² Hal tersebut yang membuat kagum Bangsa Belanda atas keindahan dan keelokan Kota Batu. Begitu kagumnya bangsa Belanda dengan Kota Batu sehingga bangsa Belanda mensejajarkan kota Batu dengan sebuah negara di Eropa yaitu, Swiss. Bangsa Belanda juga memberikan predikat sebagai *De Klein Switzerland* atau Swiss kecil di Pulau Jawa.³

Pada dasarnya fasilitas akomodasi sangatlah beragam. Banyak karakteristik dan sifat yang membedakan. Salah satu fasilitas akomodasi yang sangat dikenal yaitu Hotel. Kata Hotel berasal dari bahasa Perancis yaitu *hostel* artinya “tempat penampungan untuk pendatang” atau “bangunan penyedia pondokan dan makanan untuk umum”. Berdasarkan Keputusan Menteri Parpostel nomor KM 94/HK103/MPPT 1987, hotel adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunannya untuk menyediakan jasa pelayanan, penginapan, makan dan minum serta jasa lainnya bagi umum yang dikelola secara

² Yohannes Kinskij Boedihardja, Antariksa, Fadly Usman. Jurnal “Pelestarian Bangunan Kuno Dan Lingkungan Di Jalan Panglima Sudirman Kota Batu”. Malang. Universitas Brawijaya Malang. Hal 102-103

³ <http://batukota.go.id/statis-12-sejarahkotabatu.html>, diakses pada 19 April 2014, 13.08 WIB

komersial serta memenuhi ketentuan persyaratan yang ditetapkan di dalam keputusan pemerintah.

Salah satu jenis hotel yang ada yaitu, Resort Hotel. Resort Hotel adalah tempat menginap yang berlokasi di pegunungan (*mountain hotel*) atau tepi pantai (*beach hotel*) maupun di tepi danau atau tepi aliran sungai. Hotel seperti ini diperuntukkan bagi keluarga atau bagi mereka yang ingin beristirahat pada hari libur dan ingin melakukan rekreasi. Sebuah fasilitas yang sangat sesuai untuk Kota Batu adalah Resort. Menurut Nyoman S. Pendit :

“sebuah Resort sebaiknya mempunyai lahan yang ada kaitannya dengan obyek wisata, dan berada pada perbukitan, pegunungan, lembah, pulung kecil atau juga di pinggir pantai. Selain itu Kota Batu memiliki tantangan dalam hal topografi wilayahnya yang terletak di kaki gunung, dengan ketinggian 600 – 3000 MDPL (meter di atas permukaan laut).”⁴

Sumber informasi tentang pengertian sebuah resort menurut Dirjen Pariwisata,

“Resort adalah suatu perubahan tempat tinggal untuk sementara bagi seseorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta hasrat ingin mengetahui sesuatu. Dapat juga dikaitkan dengan kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan olah raga, kesehatan, konvensi dan keagamaan serta keperluan usaha lainnya.”⁵

Hotel Resort didefinisikan sebagai hotel yang terletak di kawasan wisata, karena pada saat wisatawan berkunjung tidak melakukan kegiatan usaha. Umumnya terletak cukup jauh dari pusat kota sekaligus difungsikan sebagai tempat peristirahatan. Definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa hotel resort secara total

⁴ Nyoman S. Pendit. *Ilmu Pariwisata*. Jakarta: Akademi Pariwisata Trisakti, 1999

⁵ Dirjen Pariwisata , *Pariwisata Tanah Air Indonesia*, 1988, hal. 13

menyediakan fasilitas untuk berlibur, rekreasi dan olah raga serta hal lain yang berguna untuk menyegarkan jasmani dan rohani, juga umumnya tidak bisa dipisahkan dari kegiatan menginap bagi pengunjung yang berlibur dan menginginkan perubahan dari kegiatan sehari-hari. Hotel resort biasa juga hanya disebut resort.

Perencanaan hotel yang diklasifikasikan sebagai hotel resort dengan tujuan rekreasi adalah adanya kesatuan antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat diciptakan harmonisasi. Perlu diperhatikan pula bahwa suatu tempat yang sifatnya rekreatif akan banyak dikunjungi wisatawan pada waktu tertentu, misalnya pada hari libur. Fasilitas yang dipergunakan untuk fungsi rekreatif misalnya spa, sauna, kolam renang, taman bermain anak, dan taman bunga sangat diperlukan untuk tujuan utama pembangunan resort, yaitu *refreshing*/penyegaran jasmani dan rohani. Fasilitas non-rekreatif seperti ruang multifungsi atau *banquet*⁶ juga sangat perlu disediakan untuk mempertahankan *occupancy rate*⁷ tetap tinggi. Setiap lokasi yang akan dikembangkan sebagai suatu tempat wisata memiliki karakter yang berbeda, yang memerlukan pemecahan permasalahan yang berbeda pula, seperti Kota Batu yang memiliki panorama alam yang indah dan suhu yang dingin serta terdapatnya berbagai tanaman yang mudah ditemui dan tumbuh subur, membuat latar belakang perancangan *deKlein Switzerland Hotel Resort* sangat sesuai. Mengusung tema natural dan gaya kolonial, perancangan ini mampu

⁶ Berdasarkan kamus pariwisata dan perhotelan, Pengertian Banquet adalah suatu resepsi mewah yang diadakan di ruangan khusus dari hotel, dengan menyediakan makanan mewah dan juga fasilitas lainnya

⁷ Ety Rochaety dan Ratih Tresnati dalam bukunya Kamus Istilah Ekonomi (2005:237) menyatakan bahwa Occupancy Rate adalah Angka (dalam persentase) antara jumlah kamar yang disewa oleh tamu dengan jumlah seluruh kamar satu hotel

menyampaikan pesan kepada masyarakat bahwa Kota Batu mempunyai sejarah dan julukan dari Bangsa Belanda. Latar belakang inilah yang mendasari perancangan *deKlein Switzerland Hotel Resort* di Kota Batu.

B. Permasalahan Desain dan Batasan Ruang Lingkup Garap

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas untuk memberikan arahan dalam perancangan ini, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang interior *deKlein Switzerland Hotel Resort* di Kota Batu yang dapat memenuhi kebutuhan akomodasi dan rekreasi secara fungsi dan ergonomi?
- b. Bagaimana merancang interior *deKlein Switzerland Hotel Resort* di Kota Batu dengan gaya kolonial?

2. Batasan Ruang Lingkup Garap

- a. Lobi, sebagai ruang informasi, reservasi, dan pembayaran.
Pada area lobi, dibatasi menjadi dua ruang, yaitu *front office* dan *lounge*.
- b. Restoran, sebagai tempat untuk makan atau hanya sekedar minum. Pada area ini perancangan dibatasi pada area makan restoran.
- c. *Cottage*, sebagai tempat untuk beristirahat. Pada area *cottage*, perancangan dibatasi pada *cottage* kelas *Suite Room*.
- d. Sauna and Spa, sebagai tempat untuk melakukan relaksasi. Pada fasilitas sauna dan spa, perancangan dibatasi pada area lobi, dan ruang *treatment*.

C. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan Perancangan :

- a. Merancang interior *deKlein Switzerland Hotel Resort* di Kota Batu yang dapat memfasilitasi kebutuhan akomodasi dan rekreasi secara fungsi dan ergonomi.
- b. Merancang interior *deKlein Switzerland Hotel Resort* di Kota Batu dengan gaya kolonial.

2. Manfaat :

1. Bagi Dunia Pendidikan, memberikan informasi dan pengetahuan cara merancang resort.
2. Bagi Masyarakat, dapat memberikan fasilitas bagi masyarakat domestik maupun mancanegara yang menginap dengan menikmati pemandangan alam yang ada di Kota Batu dan memberikan peluang kerja bagi masyarakat sekitar apabila sudah terealisasi nantinya.
3. Bagi Pemerintah, Dengan perancangan ini diharapkan dapat mendukung fasilitas akomodasi di kawasan Kota Batu dan membantu meningkatkan program pemerintah dalam mengembangkan kualitas Kota Batu sebagai Kota Wisata.

D. Sasaran Desain

Sasaran desain *deKlein Switzerland Hotel Resort* ini merupakan wisatawan mancanegara dan domestik, yang sedang melakukan kegiatan wisata dan rekreasi.

E. Orisinalitas Karya

Sampai pada tahun 2014, karya perancangan tentang Resort di Kota Batu hanya ada 1 yaitu “Perancangan Resort Hotel Pada Lereng Gunung Panderman Kota Batu” yang disusun oleh Irwansyah Digma Pratama, mahasiswa jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya Malang. Pada perancangan milik Irwansyah, perancangan resort ditekankan pada sisi arsitektur dan teknis pembangunan bangunan resort. Pembahasan arsitektur pada perancangan milik Irwansyah lebih menjelaskan tentang kontur tanah, konstruksi pengelolaan air, pembuatan terasering dan lain-lain. Lokasi perancangan Irwansyah terdapat di daerah Oro-Oro Ombo, Kota Batu. Pada perancangan Irwansyah, tidak disertakan tentang konstruksi bangunan resort. Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan milik Irwansyah adalah perancangan yang lebih menekankan kepada sisi arsitektur, bukan pada sisi interior.

Pada perancangan *deKlein Switzerland Hotel Resort* ini berbeda dengan perancangan milik Irwansyah. Pada perancangan ini lokasi yang dipilih adalah di Jl. Panglima Sudirman, Kota Batu. Pembahasan di dalam perancangan ini lebih mengarah kepada pembahasan interior mulai dari elemen pembentuk ruang, pengkondisian ruang hingga estetika. Perancangan *de Klein Switzerland* tidak hanya membahas tentang sisi interior saja, namun tinjauan pustaka tentang resort juga dibahas, mulai dari pengertian resort, macam-macam resort sampai pengelolaan yang mendukung berdirinya sebuah resort. Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan *deKlein Switzerland Hotel Resort* ini adalah perancangan

yang mengarah kepada pengelolaan sebuah resort dan interior hingga suasana yang dihasilkan.



BAB II

KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN

A. Pendekatan Pemecahan Desain

Sesuai dengan wacana pemerintah, Kota Batu sedang berkembang menjadi sebuah kota dengan destinasi wisata atau Kota Wisata. Dengan berkembangnya Kota Batu sebagai kota wisata membutuhkan beberapa kebutuhan, salah satunya kebutuhan akan akomodasi. Untuk memenuhi kebutuhan akan akomodasi sampai pada tahun 2018, *deKlein Switzerland Hotel Resort* dirancang. Perancangan ini diharapkan mampu mengurangi kekurangan kebutuhan akomodasi, dapat meningkatkan pendapatan daerah dan masyarakat sekitar. Perancangan ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan akan akomodasi dan rekreasi, memperkenalkan Kota Batu dengan keindahan alamnya, dan menjadikan Kota Batu sebagai kota pariwisata. Maka dalam mewujudkan perancangan ini diperlukan beberapa pendekatan desain, di antaranya :

1. Pendekatan Fungsi

Fungsi merupakan salah satu pendekatan pemecahan permasalahan desain yang harus mendapat prioritas dalam proses untuk menyelesaikan masalah. Hal ini merupakan kewajiban karena pendekatan fungsi bertujuan agar desain dapat bermanfaat bagi pengguna dalam hal ini manusia.⁸

⁸ Sunarmi, 2008, hal 57.

a. Lobi

Pada area lobi difungsikan sebagai tempat untuk menerima tamu, memesan kamar dan atau fasilitas, mencari informasi, melakukan pembayaran, dan menunggu proses reservasi. Pada area lobi juga disediakan ATM *center*, *money changer*, penitipan koper dan barang berharga serta musholla juga toilet.

b. Restoran

Pada area makan restoran difungsikan sebagai tempat untuk memenuhi kebutuhan pangan. Sistem yang diusung adalah prasmanan yaitu pengunjung mengambil makanan dan minuman terlebih dahulu kemudian dibawa ke meja yang sudah disediakan.

c. *Cottage*

Fungsi *cottage* merupakan tempat untuk beristirahat, bersantai, tidur, dan bercegkrama dengan keluarga.

d. Spa dan sauna

Spa merupakan suatu fasilitas pusat pemulihan kesehatan fisik maupun spiritual (*Rejunevetin Center*) dengan aktifitas relaksasi dan penyegeran seperti *health screening*, *wallness center*, dan *Spa and beauty center*.⁹ Aktifitas relaksasi yang terjadi dalam perawatan yang menjadi pertimbangan adalah suasana yang

⁹ Endy Marlina, *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*, Andi Yogyakarta, 2008 :

tenang, nyaman dan memiliki privasi dalam kegiatan perawatan. Hal ini merupakan suatu cara bermeditasi bagi tubuh untuk mencapai suatu ketenangan jiwa dan raga.

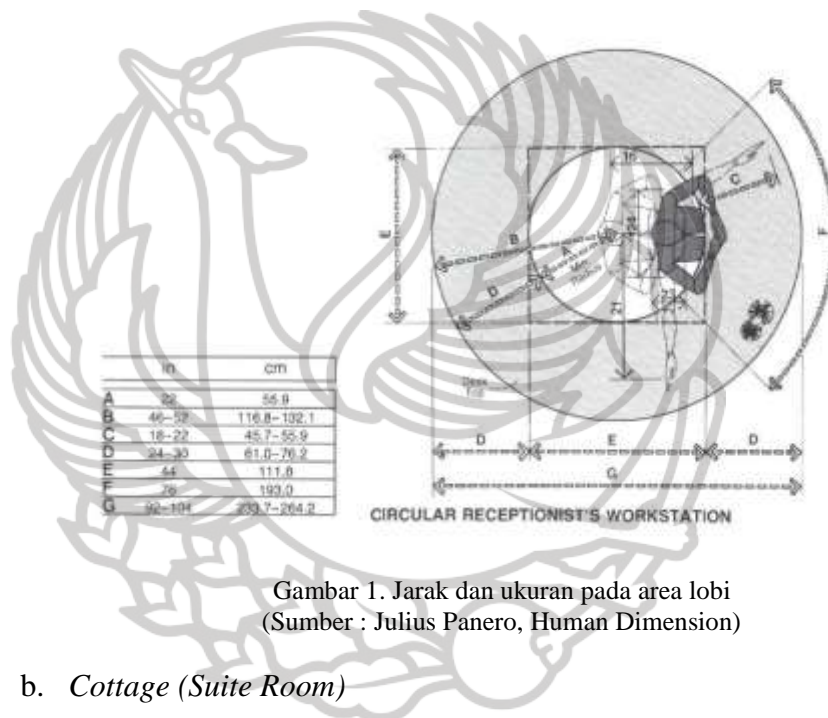
2. Pendekatan Ergonomi

Pendekatan ergonomi sangat mempengaruhi dalam proses perancangan ini. Kata Ergonomi masih relatif belum dikenal oleh masyarakat luas, kata Ergonomi masih asing di telinga kita. Kata Ergonomi masih belum memasyarakat dan masih perlu untuk disosialisasikan lebih jauh lagi. Bridger mengatakan, Ergonomi merupakan ilmu yang memiliki perhatian pada desain dari sistem di mana manusia melakukan sebuah aktivitas pekerjaan. Asal kata ergonomi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *Ergon* yang berarti bekerja dan *Nomos* yang berarti hukum. Ergonomi bertujuan untuk memastikan kebutuhan manusia akan keselamatan dan efisiensi pekerjaan selama mereka berada di dalam lingkungan kerjanya.¹⁰ Pada perancangan resort di Kota Batu ini pendekatan ergonomi yang akan digunakan dapat dijumpai pada ukuran ruang, sirkulasi, furnitur, dan semua elemen pembentuk, penunjang, dan pengondisian ruang.

¹⁰ R.S Bridger, “*Introduction to Ergonomic*”, McGraw-Hill, Singapore 1995.

a. Area Lobi

Pada area lobi menggunakan pendekatan ergonomi pada *front desk*, sirkulasi, dan area penyimpanan yang menggunakan teori dari Julius Panero.¹¹ Pada area lobi terdiri dari area reservasi, informasi, resepsionis, dan pembayaran.

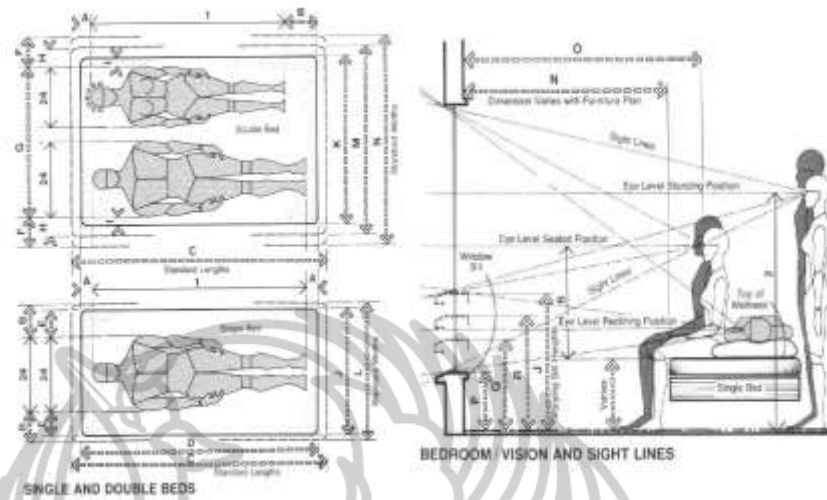


b. Cottage (Suite Room)

Pada desain *cottage* yang akan digunakan dalam perancangan ini menggunakan *single bed* dan *double bed* dengan ukuran yang sesuai dengan ilmu ergonomi dan antropometri. *Cottage* merupakan sebuah bangunan yang terpisah dari bangunan utama dan difungsikan sebagai tempat untuk menginap. Pada perancangan ini, *cottage* mempunyai perbedaan kelas yaitu kelas *standard*, *deluxe*, dan

¹¹ Julius Panero, *Human Dimension & Interior Space*, Erlangga, Jakarta, 1979

president suite. Pada kelas *President Suite Room* tersedia ruang tamu, dapur, ruang makan, kamar mandi dan dua kamar tidur.

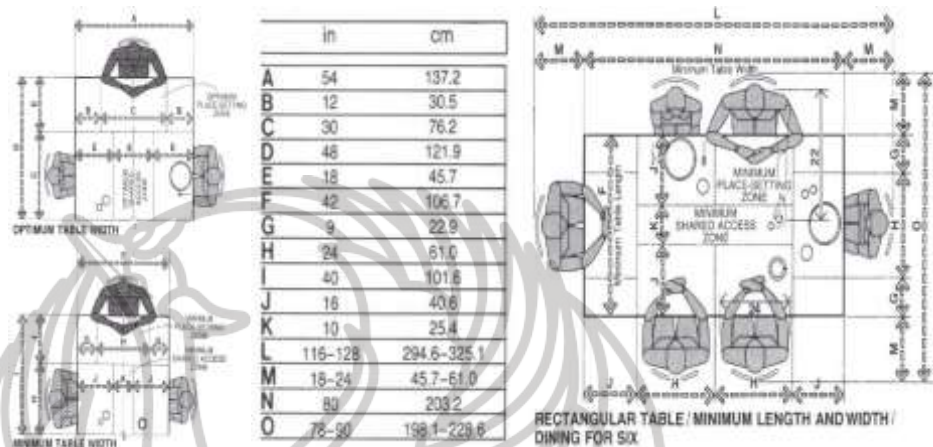


	in	cm
A	2.5	6.4
B	7.5	19.1
C	84	213.4
D	78	198.1
E	0	15.2
F	7-8	17.8-20.3
G	44-46	111.8-116.8
H	4-5	10.2-12.7
I	1-2	2.5-5.1
J	36	91.4
K	48	121.9
L	39	99.1
M	54	137.2
N	60	152.4
O	70	177.8
P	16	40.6
Q	22	55.9
R	30	76.2

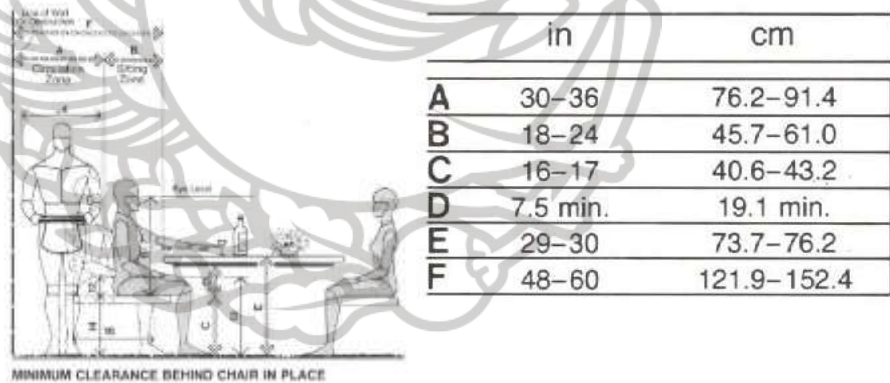
Gambar 2. jarak dan ukuran tempat tidur
(Sumber : Julius Panero, Human Dimension)

c. Area Makan Restoran

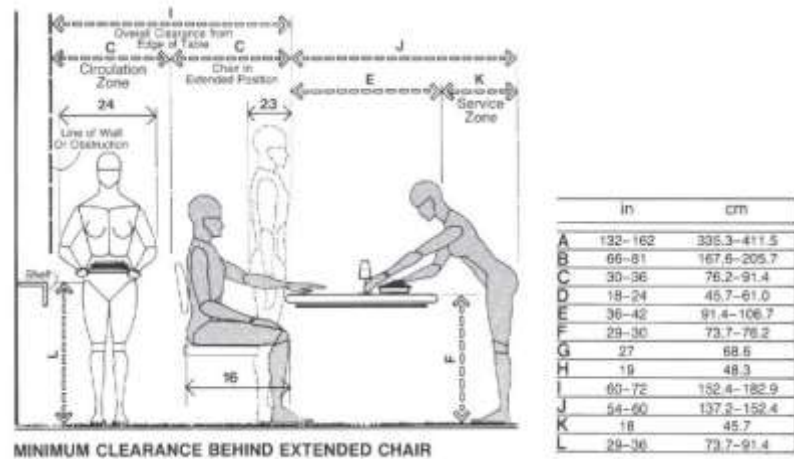
Pada area *Food and Beverages* (F&B) terdiri dari tiga jenis servis yaitu restoran, *cafe* dan *bar*. F&B menyediakan berbagai *seat* (meja dan tempat makan), untuk 2 orang dan 4 orang.



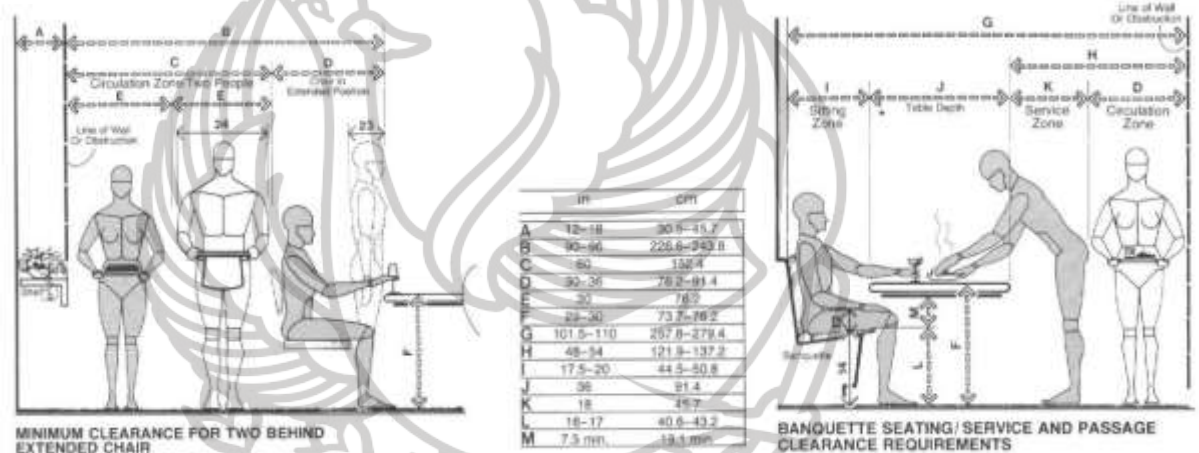
Gambar 3. Jarak dan ukuran set meja makan (sumber : Julius Panero, Human Dimension)



Gambar 4 ukuran dan jarak area Restoran (sumber : Julius Panero, Human Dimension)



Gambar 5 ukuran dan jarak Area Resotoran
(sumber : Julius Panero, Human Dimension)



Gambar 6 ukuran dan jarak Area Restoran
(sumber : Julius Panero, Human Dimension)

d. Spa dan Sauna

Salah satu fasilitas yang disediakan oleh *De Klein Switzerland* adalah spa dan sauna. Kata dan konsep spa berasal dari masa kekaisaran Romawi. Pada masa itu terjadi pertempuran hebat. Kemudian, dicari suatu cara untuk memulihkan pasukan militernya dari luka-luka dan penyakit. Dari usaha tersebut dirancang tempat mandi atau tempat berendam di sekitar sumur--sumur air panas

untuk menyembuhkan badan mereka yang sakit. Tempat ini disebut *aquae* dan perawatan mandinya disebut *sanus saban aquam* yang artinya kesehatan oleh/melalui air atau *squash per aqua* (spa). Beberapa *terminology spa*(air), yaitu :

- *Hydroteraphy*, adalah istilah umum untuk terapi air, terdiri dari *whirpool bath, hotroman pool, hot tubh, jacuzzi* dan mandi mineral.
- *Balnotheraphy*, adalah istilah umum untuk perawatan air mineral yang menggunakan sumber air panas, mineral atau air laut.
- *Crenotheraphy (crolinotheraphy)* adalah semua jenis perawatan dengan menggunakan air mineral, lumpur dan uap air.
- *Thalassootheraphy (thalasso* berarti laut dalam bahasa Yunani), perawatan ini menggunakan manfaat produk laut sebagai vitamin dan mineral.¹²

3. Pendekatan Tema

Pendekatan pemecahan permasalahan desain agar dapat memenuhi kebutuhan tidak berhenti pada beberapa langkah di atas. Pendekatan pemecahan permasalahan desain juga untuk memenuhi faktor keamanan, keselamatan, kenyamanan, dan kesenangan. Untuk dapat memenuhi kebutuhan akan

¹² Endy Marlina, 2008 : 183

kesenangan bagi para pengguna, salah satu langkah yang dapat ditempuh yaitu dengan menggunakan pendekatan tema.

Perancangan *deKlein Switzerland Hotel Resort* merupakan salah satu upaya untuk menambah akomodasi, selain itu untuk mempertahankan iklim Kota Batu yang sejuk dan asri. Kota Batu sangat dikenal dengan potensi alam yang sangat baik. Dalam perancangan ini, tema yang akan digunakan yaitu kolonial dan gaya yang akan diaplikasikan pada perancangan *deKlein Switzerland Hotel Resort* yaitu gaya *Dutch Colonial* atau Kolonial Belanda.

Masa penjajahan Belanda di Indonesia melahirkan gaya arsitektur yang dikenal dengan arsitektur kolonial. Iklim tropis Indonesia membuat arsitektur kolonial harus beradaptasi dengan iklim setempat. Adaptasi ini tidak hanya sebatas tampak/fasade bangunan, tetapi juga pada interior bangunan. Tahun 1808 sampai 1811 gaya kolonial ini dipelopori oleh Daendels yang datang ke Hindia Belanda. Gaya kolonial ini sering disebut dengan istilah *The Indisch Empire* atau *The Dutch Colonial*. Gaya kolonial ini merupakan gaya neo-klasik yang sedang berkembang di Eropa pada saat itu, tetapi diterjemahkan secara bebas oleh Bangsa Belanda dan akhirnya terciptalah gaya kolonial Belanda. Gaya neo-kelasik di Indonesia mendapatkan sebutan “Gaya Imperium” dengan bentuk bangunan bergaya Yunani yang dicampur dengan penggunaan tiang-tiang bergaya Romawi serta *Reinansance*. Gaya ini muncul karena para arsitek dari Eropa masih terpengaruh pada kejayaan arsitektur klasik. Gaya Imperum juga banyak dipergunakan untuk menunjukkan kekuasaan, kemegahan, kemakmuran dan kekayaan. Gaya ini digunakan untuk menunjukkan status

sosial dari pemilik bangunan dan dipergunakan pada bangunan pemerintahan dan militer. Ciri-ciri gaya ini yaitu berdinding tebal, mempunyai plafon yang tinggi, bentuk bangunan yang simetris, pintu masuk yang tinggi dan diapit oleh dua atau lebih jendela krepyak besar.

B. Ide Perancangan

Ide menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran, ide juga merupakan gagasan.¹³ Pada perancangan resort di Kota Batu ini, penulis mempunyai ide perancangan pada beberapa area, antara lain :

1. Cottage (Suite Room)

Cottage atau gubuk pariwisata merupakan suatu bentuk usaha akomodasi yang terdiri dari unit-unit bangunan terpisah seperti rumah tinggal. *Cottage* merupakan tempat untuk beristirahat. *Cottage* pada perancangan *DeKlein Switzerland Hotel Resort* ini akan dibatasi pada kelas *Suite Room*. Pada kamar tipe ini akan menggunakan tema natural yang diwujudkan dengan gaya kolonial Belanda. Pada dinding akan menggunakan kombinasi kayu, *wallsticker* dan cat tembok. Pada lantai akan menggunakan ubin motif dan parket yang berpola. Pada plafon akan menggunakan kombinasi kayu dan *gypsum*. Suasana yang ingin dicapai pada perncangan *cottage* yaitu terkesan hangat, natural dan nyaman (*cozy*).

¹³ Kamus Besar Bahasa Indonesia



Gambar 7. Ide perancangan pada kamar
(Sumber : www.pinterest.com)

2. Area Makan Restoran

Terdapat tiga macam restoran di *deKlein Switzerland Hotel Resort* ini, tetapi pada perancangan ini dibatasi hanya pada area makan restoran.

Restoran merupakan salah satu fasilitas yang harus dimiliki oleh hotel resor. Pada perancangan ini, restoran menggunakan sistem *buffet service*. *Buffet service* adalah salah satu tipe dasar pelayanan di ruang makan dimana hidangan secara lengkap dari hidangan pembuka sampai hidangan penutup telah disediakan, ditata, diatur dengan rapi di atas meja *buffet* atau meja perasmanan yang berukuran panjang dan para tamu bebas menentukan serta melayani dirinya sendiri untuk mengambil menu yang disukainya dan secara sebagian atau keseluruhan tamu juga di pandu oleh *chef* yang siap berdiri di belakang meja *buffet* selama jamuan makan berlangsung. Pada umumnya pelayanan *buffet* merupakan kombinasi dari keduanya. Sistem Pelayanan Buffet Service

yakni jenis pelayanan yang cukup terkenal dan banyak digunakan dan disajikan di banyak hotel bertaraf Internasional di Indonesia maupun di dunia. Jenis Pelayanan ini hampir sama (karena tidak terlalu merepotkan karyawan) dengan jenis pelayanan perasmanan yang mana pelayanan ini mudah dan praktis, dan tidak memerlukan terlalu banyak personil atau petugas pramusaji dan tidak memerlukan tempat yang luas (daerah yang luas).¹⁴

Perancangan *food and beverages* hanya dibatasi pada perancangan area makan restoran. Pada dinding area makan restoran akan menggunakan dinding bata dengan kombinasi kayu dan cat. Lantai area makan menggunakan material marmer berpola. Plafon pada area makan akan menggunakan material kombinasi kayu dan *gypsum*.



Gambar 8. Ide perancangan pada area makan restoran
(Sumber : www.Pinterest.com)

¹⁴ R. Pahlawan, Sistim Pelayanan Restoran dalam Jurnal Mahasiswa, Universitas Sumatra Utara, 2010

3. Area lobi

Lobi merupakan area untuk menerima tamu yang biasanya menjadi garda depan dari sebuah resort atau hotel. Pada area lobi akan memperlihatkan desain yang bernuansa natural. Lobi akan terletak ditengah kolam air sehingga terkesan mengapung. Pada lobi tidak menggunakan dinding nyata untuk membatasi ruang, tetapi akan menggunakan dinding imajiner yaitu kayu dengan tinggi setara dengan pinggang orang dewasa. Pada lantai menggunakan material marmer berpola. Plafon pada area lobi menggunakan material *gypsum*.



Gambar 9. ide perancangan area lobi
(sumber : www.pinterest.com)

4. Spa dan Sauna

Spa dan Sauna merupakan salah satu fasilitas yang diberikan oleh *De Klein Switzerland Resort*. Sauna atau mandi uap adalah salah satu *treatment* perawatan kecantikan kulit yang menggunakan uap panas sebagai salah satu media relaksasi. Biasanya *treatment* sauna dilakukan dalam suatu ruangan tertutup dengan terlebih dahulu memberi ramuan pada media air yang akan diuapkan. Sedangkan Spa atau *solus per aqua*, artinya terapi air. Spa merupakan *treatment* kecantikan, perawatan tubuh, kesehatan, kebugaran dan kenyamanan. Suatu tempat dimana kita bisa merasa rileks, tubuh dan pikiran menjadi segar, kembali energik dan bertenaga serta membangkitkan suasana hati yang riang gembira. Spa sendiri merupakan suatu rangkaian perawatan yang terdiri dari terapi pijat seluruh badan, lulur/*body scrub*, masker wajah, terapi musik, *aromatherapy*, mandi susu/mandi *aromatherapy* dan minuman jahe hangat atau teh panas. Proses spa memakan waktu kurang lebih satu setengah sampai dua jam.

Pada dinding area spa akan menggunakan dinding bata yang dikombinasi dengan cat dan kayu. Pada lantai area spa akan menggunakan kombinasi material parket, ubin dan marmer. Sedangkan pada plafon menggunakan kombinasi material kayu dan gypsum.



Gambar 10 ide perancangan lobi spa dan sauna



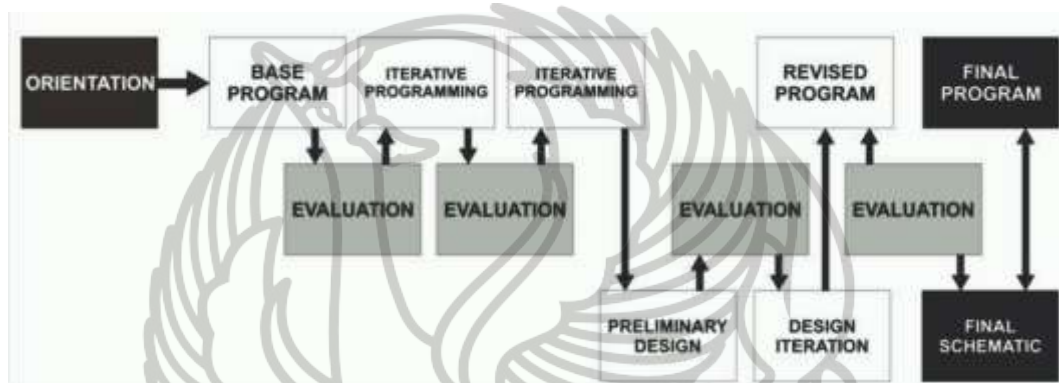
Gambar 11 ide perancangan lobi spa dan sauna
(Sumber : www.pinterest.com)

BAB III

PROSES DESAIN

A. Proses Desain

Tahapan proses desain pada perancangan interior *DeKlein Switzerland Hotel Resort* di Kota Batu menggunakan di bawah ini:



Gambar 12 Skema Pemrograman John M. Kurtz
(Sumber : www.google.co.id)



Gambar 13 Skema Metode John M. Kurtz
(Sumber : www.google.co.id)

Pada proses desain tersebut terdapat beberapa tahapan, yaitu :

- a. Orientasi : tahap pertama yang dilakukan untuk mengkaji filosofi, kegiatan dan tujuan yang ingin dicapai oleh klien berdasarkan konsultasi dengan klien.
- b. Program dasar : tahap pengkajian kebutuhan klien, kajian literatur pendukung dan rencana awal program yang terdiri dari organisasi

bangunan, area aktifitas, dan hubungan antar ruang. Desainer menggunakan pengetahuannya untuk merancang dengan berusaha memasukkan gagasan-gagasan yang diinginkan oleh klien.

- c. Iterasi program (pengulangan pemrograman) : terdiri dari penyajian program dasar kepada klien, kemudian setelah mendapat masukan dari klien, desainer membuat rencana program baru berdasarkan masukan dari klien yaitu mengulangi presentasi dan merevisi sampai tercapai kesepakatan.
- d. Desain (*design as feedback*) : proses yang dilakukan untuk mengembangkan desain yang dilakukan setelah proses pengulangan terakhir dari pemrograman. Proses ini menyajikan desain awal kepada klien, setelah menerima masukan dari klien, desainer melakukan revisi dan presentasi ulang sampai tercapai kesepakatan.

Pada program dasar proses desain Kurtz, disebutkan adanya data literatur, yaitu :

- a. Data Dinas Pariwisata Kota Wisata Batu
- b. Pengertian hotel dan macam-macam hotel
- c. Macam-macam dan penjelasan restoran
- d. Panduan perancangan bangunan komersial
- e. Buku ajar mata kuliah desain interior II dan mata kuliah metodologi desain
- f. Data Direktorat Jendral Pariwisata
- g. Ilmu ergonomi

- h. Literatur tentang restoran dan spa

Setelah semua data terkumpul, kegiatan selanjutnya membuat program dasar yang akan dipresentasikan kepada klien. Program dasar berupa proses desain yang meliputi:

- a. Aktivitas pengguna
- b. Kebutuhan ruang
- c. *Zoning grouping* ruang
- d. Hubungan antar ruang
- e. Elemen pembentuk ruang (lantai, dinding, dan *ceilling*)
- f. Elemen pengisi ruang (furnitur, aksesoris, dan elemen estetis)
- g. Elemen pengkondisian ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik)
- h. Denah/*Lay out*

Proses di atas menghasilkan *output* berupa desain terpilih akan dijelaskan dalam bentuk gambar kerja, meliputi :

- a. Gambar denah
- b. Gambar denah furnitur
- c. Gambar rencana lantai
- d. Gambar rencana ceiling dan peletakan lampu
- e. Gambar elevasi ruang
- f. Gambar detail konstruksi
- g. Gambar furnitur
- h. Gambar perspektif atau gambar ruang tiga dimensi

- i. Skema bahan dan warna
- j. Maket atau *prototype*

B. Proses Analisa Desain

1. Pengertian Judul

Pengertian “Perancangan Interior *de Klein Switzerland* Hotel Resort di Kota Batu” adalah sebagai berikut :

a. Perancangan

Perancangan merupakan sebuah proses atau cara atau perbuatan merancang.¹⁵ Menurut Endy Marlina, perancangan merupakan proses yang dimulai dari penemuan ide sampai terwujudnya sebuah interior.¹⁶

b. Interior

Interior merupakan interior sebuah bangunan dibentuk oleh elemen-elemen arsitektur dari struktur dan pembentuk ruangnya yang terdiri atas kolom, dinding, lantai, dan plafon. Elemen-elemen tersebut memberi bentuk pada bangunan, memisahkannya dengan ruang luar, dan membentuk pola tatanan ruang interior.¹⁷ Sementara itu, Suptandar¹⁸ mengatakan bahwa interior adalah ruang dalam atau bagian dalam bangunan, apapun, dan bagaimanapun bentuk bangunan tersebut. Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa interior

¹⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia, <http://kamusbahasaIndonesia.org/ide/>

¹⁶ Endy Marlina, *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*, Andi : Yogyakarta

¹⁷ F. D. K Ching, *Visual Dictionary of Architecture*, Wiley : New Jersey, 1996, hal 160.

¹⁸ J. Pamudji Suptandar, *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*, Penerbit Djambatan : Jakarta, 1999, hal. 1.

berhubungan dengan ruang. Ruang merupakan unsur terpenting dalam desain sebagai tempat bagi manusia untuk melakukan aktivitasnya, selain sebagai tempat tinggal, harga diri, dan lambang status sosial.¹⁹ Jadi dapat disimpulkan bahwa interior adalah ruang dalam sebuah bangunan yang dibentuk oleh elemen-elemen arsitektur daristruktur dan pembentuk ruangnya, apapun dan bagaimanapun bentuknya yang merupakan unsur terpenting dalam desain sebagai tempat bagi manusia melakukan segala aktivitasnya.

c. *De Klein Switzerland*

Awal abad 19, Batu berkembang menjadi daerah tujuan wisata khususnya orang-orang Belanda, sehingga orang-orang Belanda membangun tempat-tempat Peristirahatan (Villa) bahkan bermukim di Batu. Situs dan bangunan-bangunan peninggalan Belanda atau semasa Pemerintahan Hindia Belanda itu pun masih berbekas bahkan menjadi aset dan kunjungan Wisata hingga saat ini. Begitu kagumnya Bangsa Belanda atas keindahan dan keelokan Batu, sehingga bangsa Belanda mensejajarkan wilayah Batu dengan sebuah negara di Eropa yaitu Switzerland dan memberikan predikat sebagai *De Klein Switzerland* atau Swiss kecil di Pulau Jawa.

¹⁹ J. Pamudji Suptandar, 1999, hal 62.

d. Resort Hotel

Resor hotel adalah sebuah tempat menginap dimana mempunyai fasilitas khusus untuk kegiatan bersantai dan berolahraga seperti tennis, golf, spa, tracking dan jogging.²⁰

e. Di Kota Batu

Kota Batu merupakan salah satu Kota yang terletak di Provinsi Jawa Timur. Kota Batu terkenal dengan panorama alam dan objek pariwisatanya. Kota Batu adalah kota yang digunakan sebagai objek perancangan *de Klein Switzerland Resort*.

2. Klasifikasi Hotel

Di Indonesia pada tahun 1977, pemerintah menentukan klasifikasi hotel berdasarkan penilaian-penilaian dari jumlah kamar, fasilitas, mutu pelayanan dan pelayanan yang tersedia. Berdasarkan kriteria keempat unsur penilaian tersebut pada Surat Keputusan Menteri Perhubungan RI No. PM.10/PW.301/Phb-77 tentang usaha dan klasifikasi, maka hotel digolongkan ke dalam 5 kelas hotel yaitu hotel dengan kelas bintang satu sampai dengan bintang lima. Hotel dengan kelas tertinggi dinyatakan dengan tanda bintang lima dan hotel dengan golongan kelas terendah dinyatakan dengan tanda bintang satu. Hotel yang tidak memenuhi standar kelima kelas tersebut atau yang berada di bawah standar minimum disebut hotel non-bintang atau di Indonesia lebih dikenal dengan “hotel melati”. Hotel bintang yang

²⁰ Nyoman S. Pendit. 1999

diklasifikasikan dalam 5 kelas, yaitu Kelas Bintang I, Kelas Bintang II, Kelas Bintang III, Kelas Bintang IV, Kelas Bintang V.

No	Fasilitas	Bintang I	Bintang II	Bintang III	Bintang IV	Bintang V
1	Kamar tidur	Min. 15	Min. 20	Min. 30	Min. 50	Min. 100
	Suite	-	Min. 1	Min. 2	Min. 3	Min. 4
	Luas kamar	18-20 m2	18-24 m2	18-26 m2	18-28 m2	20-28 m2
2	Restaurant	Perlu min. 1	Perlu min. 1	Perlu min. 1	Wajib min. 2	Wajib min. 2
	Bar & coffee shop	Wajib	Wajib min. 1	Wajib min. 1	Wajib min. 1	Wajib min. 1
3	Function room	-	-	Wajib min. 1 Dianjurkan pre-function room	Wajib min. 1 dianjurkan pre-function room	Wajib min. 1 dianjurkan pre-function room
4	Rekreasi dan Olah Raga	Dianjurkan dan min. 1 jenis sarana lain	Dianjurkan kolam renang dan 2 sarana lain	Perlu kolam renang dan 2 sarana lain	Wajib kolam renang dan 2 sarana lain	Wajib kolam renang dan 2 sarana lain
5	Ruang yang Disewakan	Perlu min. 1	Perlu min. 1	Perlu min. 1	Perlu min. 3	Wajib min. 3
6	Lounge	-	-	Wajib	Wajib	Wajib
7	Taman	Perlu	Perlu	Perlu	Perlu	Wajib

Tabel 1. Fasilitas dan Jumlah Minimal Kamar Hotel Berbintang
(Sumber : Surat Keputusan Direktur Jenderal Pariwisata, 1988)

3. Kajian Resort

Resort adalah tempat wisata atau rekreasi yang sering dikunjungi orang dimana pengunjung datang untuk menikmati potensi alamnya.²¹ Menurut Dirjen Pariwisata Resort adalah suatu perubahan tempat tinggal untuk sementara bagi seseorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta hasrat ingin mengetahui sesuatu.²² Dapat juga dikaitkan dengan kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan olah raga, kesehatan, konvensi, keagamaan serta keperluan usaha lainnya. Beberapa pengertian lainnya menurut para ahli yang dikutip dari artikel Sri Kurniasih²³ yaitu :

- a. Resort merupakan tempat peristirahatan di musim panas, di tepi pantai atau pegunungan yang banyak dikunjungi (Echols, 1987).
- b. Resort merupakan tempat wisata yang sering dikunjungi orang dimana pengunjung datang untuk menikmati potensi alamnya (Hornby, 1974).

Dari beberapa pengertian diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa pengertian Resort adalah sebuah tempat wisata yang memiliki fasilitas rekreasi yang berada dekat dengan obyek wisata alam berupa pantai atau pegunungan.

4. Hotel Resort

²¹ *Oxford Learner's Dictionary of Current English*, Oxford University Press, 1974.

²² Direktorat Jendral Pariwisata Tanah Air Indonesia, 1988.

²³ Kajian Hotel Resort oleh Sri Kurniasih, 2006.

Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan diatas, hotel resort adalah sebuah hotel yang terletak didekat kawasan wisata alam seperti ditepi pantai atau pegunungan yang dilengkapi dengan fasilitas rekreasi untuk kegiatan berlibur dan beristirahat yang umunya jauh dari pusat kota. Sesuai dengan tujuan dari adanya hotel resort sebagai tempat peristirahatan, menurut Kurniasih ada beberapa faktor yang menyebabkan timbulnya hotel resort.²⁴ Faktor-faktor tersebut adalah :

a. Kebutuhan manusia akan rekreasi

Manusia pada umumnya cenderung membutuhkan rekreasi untuk dapat bersantai dan menghilangkan kejenuhan yang diakibatkan oleh aktivitas keseharian mereka.

b. Kesehatan

Gejala-gejala stress dapat ditimbulkan dari berbagai pekerjaan yang melelahkan sehingga dapat mempengaruhi kesehatan manusia. Untuk memulihkan kesehatan baik para pekerja maupun para manula membutuhkan kesegaran jiwa dan raga yang dapat diperoleh dari tempat berhawa sejuk dan mempunyai pemandangan indah yang disertai dengan akomodasi penginapan sebagai sarana peristirahatan.

c. Keinginan menikmati potensi alam

Keberadaan potensi alam yang indah dan sejuk sangat sulit didapatkan di daerah perkotaan yang padat dan berpolusi. Dengan demikian keinginan masyarakat perkotaan untuk menikmati potensi alam menjadi

²⁴ Kajian Hotel Resort oleh Sri Kurniasih, 2006.

permasalahan, oleh sebab itu hotel resort menawarkan pemandangan alam yang indah dan sejuk sehingga dapat dinikmati oleh pengunjung maupun pengguna hotel tersebut.²⁵

5. Prinsip-prinsip dalam perencanaan Hotel Resort

Penekanan perencanaan hotel yang diklasifikasikan sebagai hotel resort dengan tujuan pleasure dan rekreasi adalah adanya kesatuan bangunan dan lingkungan sekitarnya sehingga dapat tercipta harmonisasi yang selaras.²⁶ Setiap lokasi yang akan dikembangkan menjadi tempat wisata memiliki karakter yang berbeda, yang memerlukan pemecahan yang khusus. Menurut Lawson, dalam merencanakan sebuah hotel resort perlu diperhatikan prinsip-prinsip desain sebagai berikut :

No	Prinsip Desain Hotel Resort
1.	<p>Kebutuhan dan persyaratan individu dalam melakukan kegiatan wisata.</p> <ul style="list-style-type: none">a. Suasana yang tenang dan mendukung untuk istirahat, selain fasilitas olah raga dan hiburan.b. <i>Loneliness</i> (kesendirian) dan privasi tetapi juga adanya kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain berpartisipasi dalam aktivitas kelompok.c. Berinteraksi dengan lingkungan, dengan budaya baru, dengan negara baru dengan standar kenyamanan rumah sendiri.

²⁵ Nyoman S. Pendit, 1999.

²⁶ Fred Lawson, *Hotels, Motels and Condominium; Design, Planning and Maintenance*, 1997.

2.	Pengalaman unik bagi wisatawan. <ol style="list-style-type: none"> Ketenangan, perubahan gaya hidup dan kesempatan untuk relaksasi. Kedekatan dengan alam, matahari, laut, hutan, gunung, danau, dan sebagainya. Memiliki skala yang manusiawi. Dapat melakukan aktivitas yang berbeda seperti olah raga dan rekreasi. Keakraban dalam hubungan dengan orang lain diluar lingkungan kerja. Pengenalan terhadap budaya dan cara hidup yang berbeda.
3.	Menciptakan suatu citra wisata yang menarik. <ol style="list-style-type: none"> Memanfaatkan sumber daya alam dan kekhasan suatu tempat sebaik mungkin. Menyesuaikan fisik bangunan terhadap karakter lingkungan setempat. Pengolahan terhadap fasilitas yang sesuai dengan tapak dan iklim setempat

Tabel 2. Prinsip Desain Hotel Resort
(Sumber : Lawson, 1977)

C. Analisa Desain

Proses analisa desain merupakan hal yang sangat penting dalam merancang. Dalam proses analisa desainer dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan apa saja dalam rancangannya. Proses analisa dapat dilakukan jika data-data yang diperlukan sudah lengkap. Data yang diperlukan merupakan data input yang sudah diproses dan menghasilkan output.

1. Denah Lokasi



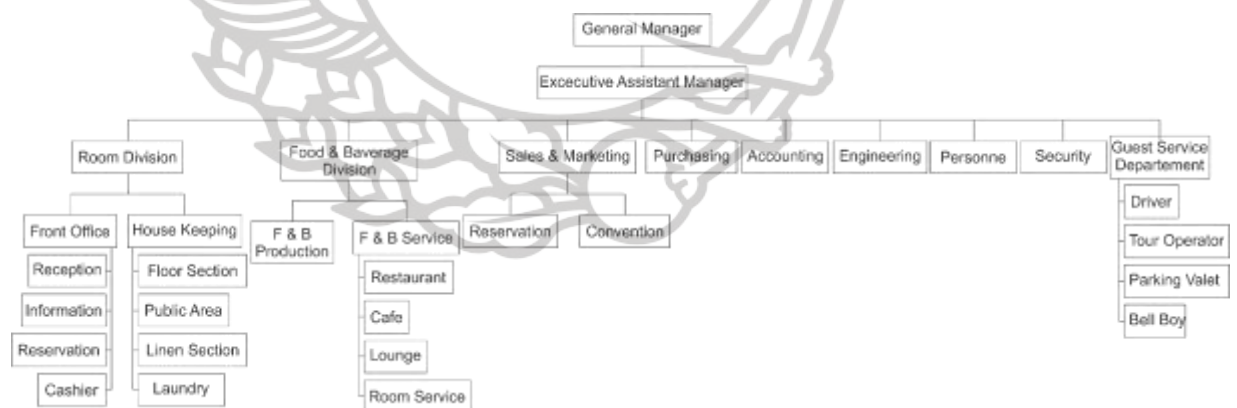
Gambar 14 Lokasi Perancangan
(Sumber : Analisa penulis, map.google.co.id)

Sebuah lokasi dalam perancangan adalah salah satu langkah yang penting, karena lokasi dapat mempengaruhi baik dari segi desain maupun ekonomi.

Lokasi perancangan *deKlein Switzerland Hotel Resort* berada di Jalan Panglima Sudirman, Kota Batu. Alasan pemilihan lokasi tersebut adalah :

- a. Jalan Panglima Sudirman merupakan jalan protokol di Kota Batu. Jalan tersebut merupakan jalan utama untuk menuju ke pusat Kota (alun-alun) dari Jombang dan Kediri.
- b. Lahan yang luas dapat mengakomodasi berbagai bangunan untuk fasilitas. Selain itu, lokasi tersebut dekat dengan kantor pemerintah, alun-alun dan tempat wisata yang diharapkan mampu mengundang pengunjung untuk datang.
- c. Lokasi yang dekat dengan pusat kota memungkinkan meminimalkan polusi udara yang diciptakan oleh kendaraan.

2. Struktur Organisasi



Gambar 15 Struktur Organisasi *de Klein Switzerland Resort Hotel*
(Sumber : Analisa Penulis dari Struktur Organisasi Putri Duyung Hotel Resort Ancol, Jakarta)

Pada struktur organisasi di atas, *General Manager* mengkomando semua staff yang berada pada garis koordinasi. Setiap divisi mempunyai *supervisor* yang bertanggungjawab kepada staff dan melaporkan pekerjaan kepada

Executive General Manager. Pada divisi *house keeping, engineering*, dan *security* di *deKlein Switzerland Hotel Resort* terdapat pengecualian, yaitu menggunakan jasa dari perusahaan penyedia jasa di Kota Batu dan Kota Malang.

Sistem yang berlaku pada *deKlein Switzerland Hotel Resort* yaitu sistem *shift*/giliran. Terdapat tiga *shift* atau pergantian jam kerja. Pada *shift* pertama dimulai pukul 08.00-17.00 WIB, *shift* kedua dimulai pukul 17.00-01.00 WIB, dan *shift* ketiga dimulai pukul 01.00-08.00 WIB. Setiap pergantian *shift*, staf wajib datang 30 menit sebelum jam kerja dimulai, tujuannya adalah untuk koordinasi antar *shift*.

3. Pelaku dan Jenis Kegiatan

Pelaku kegiatan pada hotel yaitu pengunjung dan pengelola. Pengunjung adalah orang yang datang untuk menikmati segala fasilitas yang disediakan, sedangkan pengelola adalah orang yang mengelola fasilitas yang disediakan untuk dapat digunakan oleh pengunjung. Pengunjung hotel terbagi menjadi 2 jenis, yaitu pengunjung yang menginap dan pengunjung yang tidak menginap. Berikut analisis pelaku dan kegiatan pada Hotel Resort *deKlein Switzerland*.

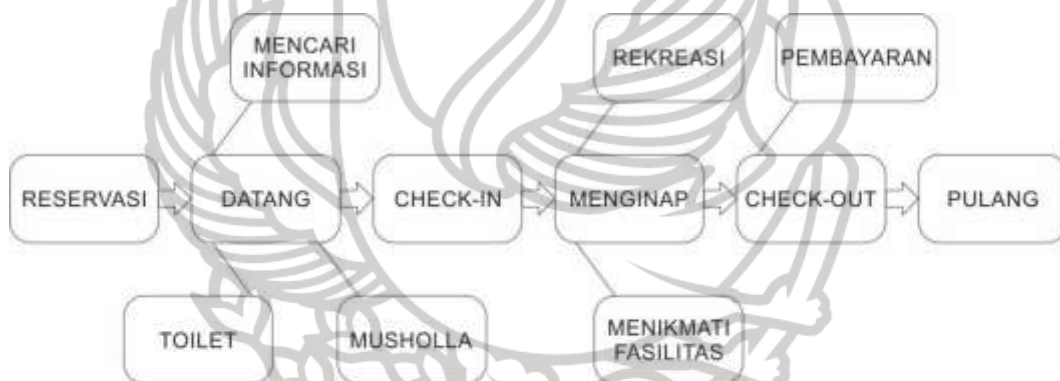
Berdasarkan macam aktivitas yang dilakukan di hotel resor, pelaku pada bangunan hotel resort dibedakan menjadi 4, yaitu :

a. Tamu Hotel

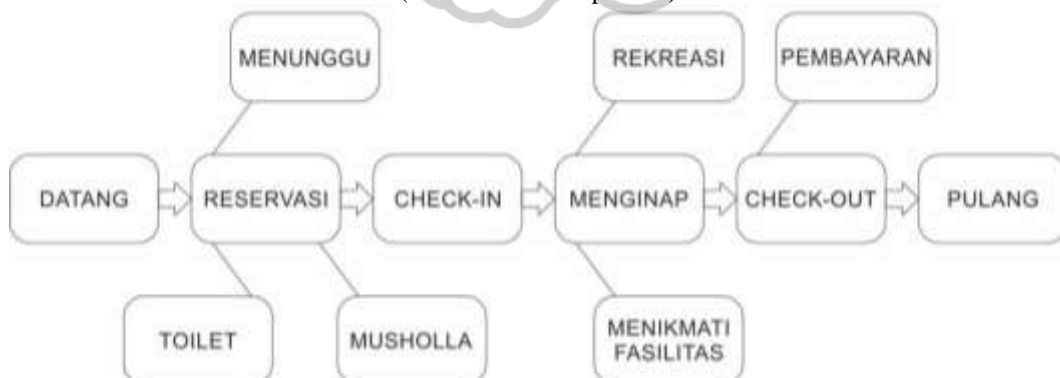
Tamu yang menginap atau biasa disebut tamu hotel atau orang yang datang ke hotel resort sebagai pengguna jasa penginapan dan fasilitas-

fasilitas yang disediakan. Tamu hotel adalah subjek yang mendapatkan perhatian utama dalam perencanaan hotel resort. Menurut asalnya terdapat 3 jenis tamu hotel atau wisatawan, yaitu :

- Tamu hotel lokal, adalah tamu hotel yang berasal dari Provinsi Jawa Timur, asalkan melakukan aktivitas menginap.
- Tamu hotel domestik, adalah tamu hotel yang merupakan warga negara Indonesia dan berasal dari luar Provinsi Jawa Timur.
- Tamu hotel mancanegara. Adalah tamu hotel yang berasal dari luar negeri dan masuk ke Indonesia.



Gambar 16 Alur kegiatan tamu hotel pertama
(Sumber : analisa penulis)



Gambar 17 Alur kegiatan tamu kedua
(Sumber : analisa penulis)

b. Pengunjung

Pengunjung adalah orang yang datang ke hotel resort untuk menggunakan fasilitas rekreasi dan fasilitas publik lain yang tersedia pada hotel resort, tanpa melakukan aktivitas menginap. Pengunjung merupakan subjek pendukung wisatawan. Pengunjung juga dibagi 3, yaitu pengunjung lokal, pengunjung domestik dan pengunjung mancanegara.

Menurut tujuan kedatangan dan fasilitas yang digunakan, pengunjung dapat dibedakan sebagai berikut :

1. Pengunjung rekreasi

- a. Pengunjung restoran dan kafe
- b. Pengguna kolam renang dewasa
- c. Pengguna kolam renang anak
- d. Pengguna spa dan sauna
- e. Peserta acara/pertemuan/rapat
- f. Pengguna money changer

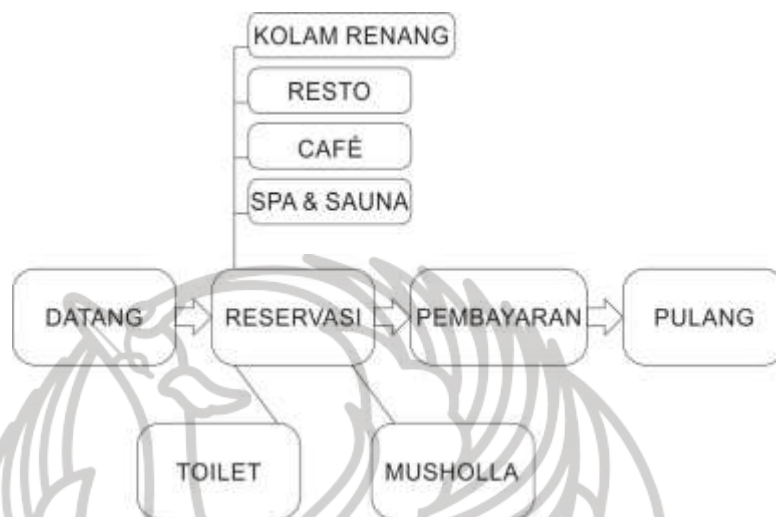
a. Pengunjung

i. Pengunjung yang menginap

Pengunjung yang menginap memiliki hak untuk menikmati fasilitas yang disediakan pada hotel tersebut, seperti restoran, kolam renang, dan lain-lain. Pengunjung yang menginap akan melakukan check-in terlebih dahulu pada bagian *receptionist*, setelah itu pengunjung baru dapat masuk ke kamar dan menikmati fasilitas yang ada.

ii. Pengunjung yang tidak menginap

Pengunjung yang tidak menginap memiliki hak untuk menggunakan fasilitas penunjang pada hotel dengan adanya penarikan biaya tersendiri.



Gambar 18 Alur kegiatan pengunjung yang tidak menginap
(Sumber : Analisa Penulis)

4. Kebutuhan Ruang

a. Main Entrance

Main entrance (ME) merupakan pintu masuk utama pada *de Klein Switzerland Resort*. Pada main entrance biasanya digunakan untuk menurunkan dan mengangkut penumpang. Posisi *main entrance* tepat berada didepan lobby.

b. Lobby

Lobby merupakan tempat untuk menerima tamu, melakukan reservasi, melakukan pembayaran, dan mencari informasi. Pada *lobby* terdapat sebuah beberapa masa bangunan untuk menunjang aktivitas pada lobi, yaitu *lounge*, *money changer*, ATM, dan penitipan koper.

c. *Lounge* merupakan tempat yang dapat digunakan pengunjung untuk menunggu waktu reservasi pada *front desk*.

d. *Cottage*

Sebuah hotel tentunya mempunyai ruang atau fasilitas pribadi yang digunakan untuk menginap yaitu kamar. Dalam resort ini menyediakan kamar/*cottage* untuk menginap. Terdapat tiga jenis fasilitas ini, yaitu *cottage* standar, *deluxe*, dan *suite*.

e. *Food and Beverages Restaurant*

Restoran merupakan salah satu fasilitas yang harus dimiliki oleh hotel resor. Pada perancangan ini, restoran menggunakan sistem *buffet service*. *Buffet service* adalah salah satu tipe dasar pelayanan di ruang makan dimana hidangan secara lengkap dari hidangan pembuka sampai hidangan penutup telah disediakan, ditata, diatur dengan rapi di atas meja *buffet* atau meja perasmanan yang berukuran panjang dan para tamu bebas menentukan serta melayani dirinya sendiri untuk mengambil menu yang disukainya dan secara sebagian atau keseluruhan tamu juga di pandu oleh *chef* yang siap berdiri di belakang meja *buffet* selama jamuan makan berlangsung. Pada umumnya pelayanan *buffet* merupakan kombinasi dari keduanya. Sistem Pelayanan Buffet Service yakni jenis pelayanan yang cukup terkenal dan banyak digunakan dan disajikan di banyak hotel bertaraf Internasional di Indonesia maupun di dunia. Jenis Pelayanan ini hampir sama (karena tidak terlalu merepotkan karyawan) dengan jenis pelayanan perasmanan yang

mana pelayanan ini mudah dan praktis, dan tidak memerlukan terlalu banyak personil atau petugas pramusaji dan tidak memerlukan tempat yang luas (daerah yang luas).²⁷

f. Kantor

Kantor pada resort ini merupakan kesatuan dari berbagai divisi. Setiap divisi dan jabatan mempunyai ruangan tersendiri. Ruangan kantor saling berhubungan satu dengan yang lain. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan koordinasi.

g. Fasilitas

Resort yang dasarnya merupakan sebuah tempat untuk rekreasi diwajibkan untuk mempunyai beberapa fasilitas yang dapat dinikmati oleh pengunjung.

Fasilitas di *de Klein Switzwelnd Resort* ini adalah :

i. *ATM Centre dan Money Changer*

Fasilitas ini terletak pada salah satu bangunan lobi. Tersedia beberapa mesin ATM dan beberapa operator untuk bagian penukaran uang asing.

ii. Penitipan Koper dan Barang Berharga

Penitipan koper dan barang berharga untuk pengunjung yang sudah check out tetapi masih menunggu jadwal kepulangan (pesawat/kereta/travel) dan ingin berkeliling Kota.

iii. Kolam renang

²⁷ R. Pahlawan, Sistim Pelayanan Restoran dalam Jurnal Mahasiswa, Universitas Sumatra Utara, 2010

Kolam renang merupakan salah satu fasilitas resort yang dapat dinikmati pengunjung. Ada dua kolam renang yang disediakan oleh *deKlein Switzerland Hotel Resort* yaitu untuk dewasa dan anak-anak.

iv. Sauna dan spa

Relaksasi setelah melakukan berbagai aktivitas dapat diperoleh dengan berbagai cara, salah satunya terdapat pada fasilitas *deKlein Switzerland Hotel Resort* yaitu Sauna dan Spa. Pengunjung dapat mandi uap dan merasakan relaksasi melepas kelelahan dan stress.

v. Taman dan *Jogging Track*

Taman merupakan salah satu unsur penting dalam *de Klein Switzerland Resort*. Taman juga termasuk salah satu fasilitas. Pada taman akan disediakan area bermain untuk anak-anak dan area santai untuk melakukan berbagai aktivitas misalnya membaca buku atau fotografi dan lain-lain. Pada jalur pejalan kaki nantinya juga akan disediakan jalur untuk jogging (*jogging track*).

vi. Toko Obat dan Toko cinderamata

Toko obat dan toko cinderamata merupakan salah satu fasilitas yang disediakan oleh resort ini. Fungsi dari fasilitas ini adalah untuk memenuhi kebutuhan pengunjung yang membutuhkan obat-obatan dan menjual cinderamata.

h. Ruang Servis

Ruang servis pada *deKlein Switzerland Hotel Resort* yaitu toilet untuk umum dan musholla. Ruang servis akan terdapat pada area lobby.

PELAKU	AKTIFITAS	KEBUTUHAN RUANG	ISIAN RUANG
Pengunjung yang menginap	Parkir	a. Area parkir	a. Kursi lounge
	Reservasi	b. Front desk	b. Meja lounge
	Menunggu	c. Lounge	c. Kursi makan
	Menginap	d. Cottage	d. Meja makan
	Rekreasi	e. Spa dan sauna	e. Kursi tunggu
	Makan	f. Kolam renang	f. <i>Buffet table</i>
	Pembayaran	g. Taman bermain anak	g. Almari penyimpanan
	Buang Air	h. Restoran	h. <i>Wastafel</i>
	Beli obat	i. Kafe	i. <i>Closet</i>
	Menukar Uang (untuk tamu asing)	j. Toilet	j. Tempat tidur
	Aktivitas Keuangan	k. Giftshop & drugstore	k. Perabot treatment spa dan sauna
	Menitipkan Koper dan barang berharga	l. Money changer	
		m. ATM	
Pengunjung yang tidak menginap	Parkir	n. Ruang penitipan barang	
	Reservasi	a. Area parkir	a. Kursi lounge
	Menunggu	b. Front desk	b. Meja lounge
	Rekreasi	c. Lounge	c. Kursi makan
	Makan	d. Spa dan sauna	d. Meja makan
	Pembayaran	e. Kolam renang	e. Kursi tunggu
	Buang Air	f. Taman bermain anak	f. <i>Buffet table</i>
	Beribadah	g. Restoran	g. <i>Wastafel</i>
	Membeli obat	h. Kafe	h. <i>Closet</i>
	Menukar Uang (untuk tamu asing)	i. Toilet	i. Perabot treatment spa dan sauna
	Aktivitas Keuangan	j. Musholla	
		k. Money changer	
		l. Giftshop & drugstore	
		m. ATM	

Tabel 3. Kebutuhan ruang dan isian ruang
(Sumber : Analisa Penulis)

5. Organisasi Ruang

Tiap ruang memiliki fungsi masing-masing dan mempunyai hubungan antara ruang yang satu satu dengan lainnya dan tidak dapat dipisahkan karena merupakan satu kesatuan dari sebuah bangunan utuh. Tentunya organisasi ruang yang baik akan dapat memudahkan aktivitas dalam hubungan antar ruang tersebut. Beberapa faktor yang mempengaruhi penentuan jenis organisasi ruang di antaranya adalah:²⁸

- a. Pengelompokan fungsi ruang
- b. Hirarki ruang
- c. Kebutuhan pencapaian

Bentuk-bentuk organisasi ruang menurut J. Pamudji Suptandar dapat dikelompokkan menjadi:

1. Terpusat
 - i. Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang di sekitarnya.
 - ii. Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lain.
 - iii. Ruang sekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran maupun fungsi.

²⁸ Pamudji Suptandar, 1999, 112.

2. Radial

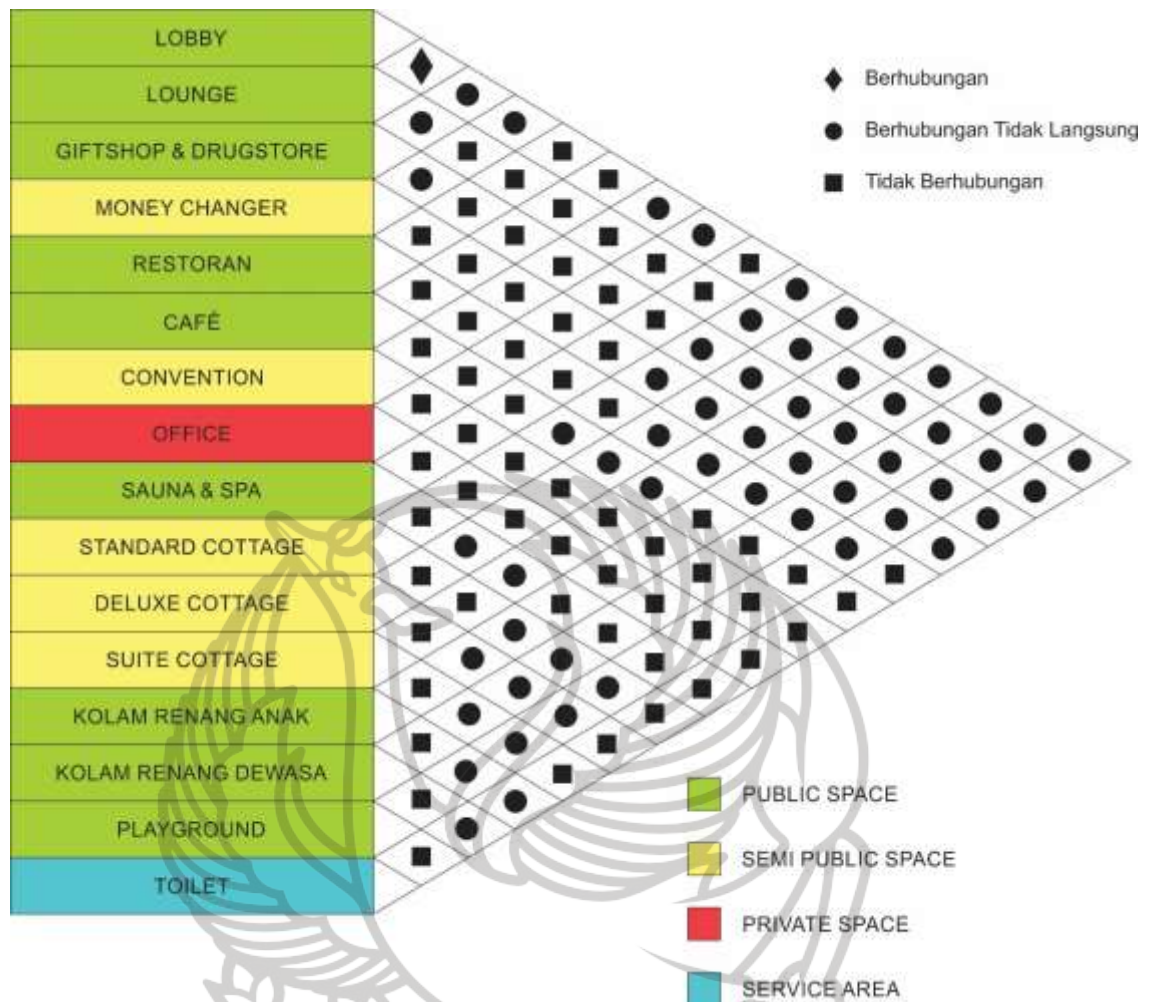
- i. Kombinasi dari organisasi terpusat dan linear.
- ii. Organisasi terpusat mengarah ke dalam, sedangkan organisasi radial mengarah ke luar.
- iii. Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.

3. Mengelompok

- i. Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi sama, tetapi dengan komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi.
- ii. Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.

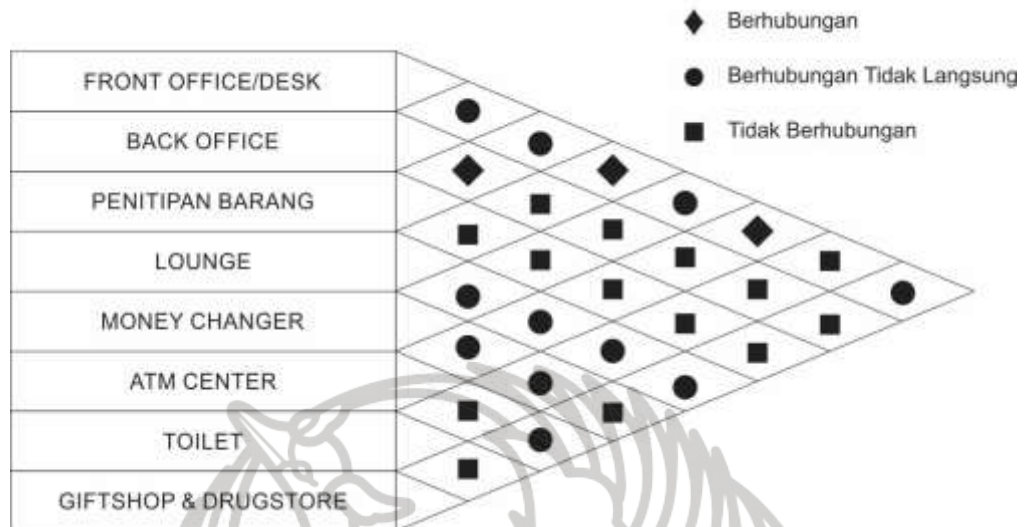
Berdasarkan beberapa organisasi ruang tersebut, pada Perancangan *deKlein Switzerland Hotel Resort* menggunakan organisasi ruang mengelompok. Ciri organisasi ruang yang mengelompok yaitu: sebuah organisasi ruang yang merupakan pengulangan bentuk dan fungsi sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi, pembuatan sumbu membantu susunan organisasi ruang.²⁹ Pemilihan ruang mengelompok berdasarkan fungsi area ruang masing-masing, yakni area fasilitas, area kamar, area lobby dan restoran serta area privat yaitu kantor pengelola. Dari pertimbangan hubungan pengelompokan area-area tersebut, maka terbentuklah sebuah hubungan antar ruang.

²⁹ Pamudji Suptandar, 1999, 113.



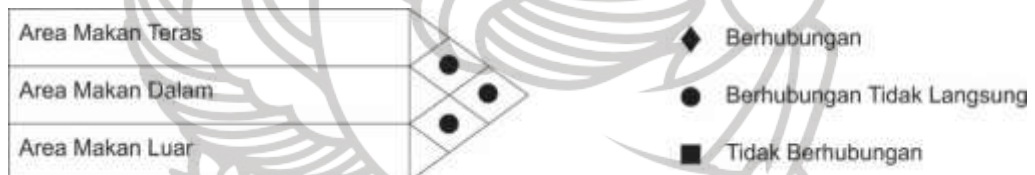
Gambar 19 Hubungan Antar Ruang
(Sumber : analisa penulis)

a. Area Lobi



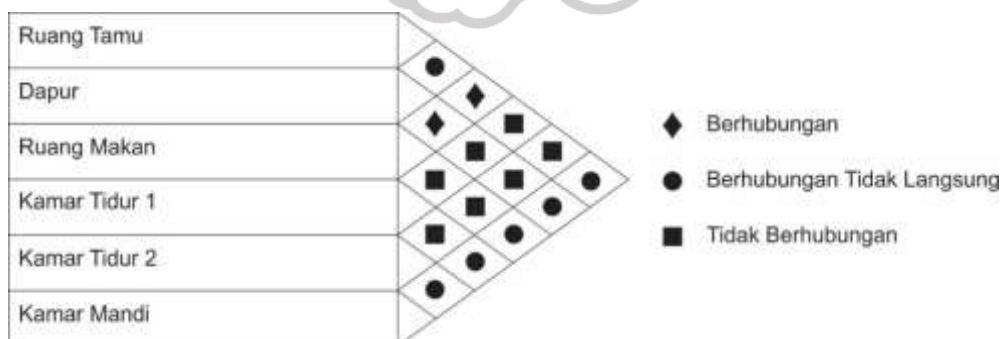
Gambar 20 Hubungan antar Area Lobi
(Sumber : Analisa Penulis)

b. Area Restoran



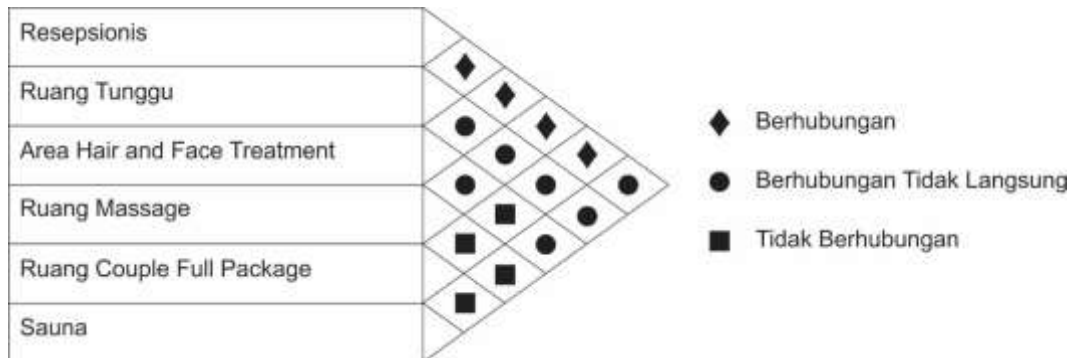
Gambar 21 Hubungan antar Area Restoran
(Sumber : Analisa Penulis)

c. Area Cottage



Gambar 22 Hubungan antar Area Cottage
(Sumber : Amalisa Penulis)

d. Area Sauna dan Spa



Gambar 23 Hubungan antar Area Sauna dan Spa
(Sumber : analisa penulis)

6. Zoning Grouping

Penentuan *Grouping* dan *Zoning* bertujuan untuk menentukan pengelompokan ruang sesuai dengan fungsi serta aktifitas. Menurut Suptandar dalam sifat ruang dapat di bagi menjadi beberapa, antara lain³⁰:

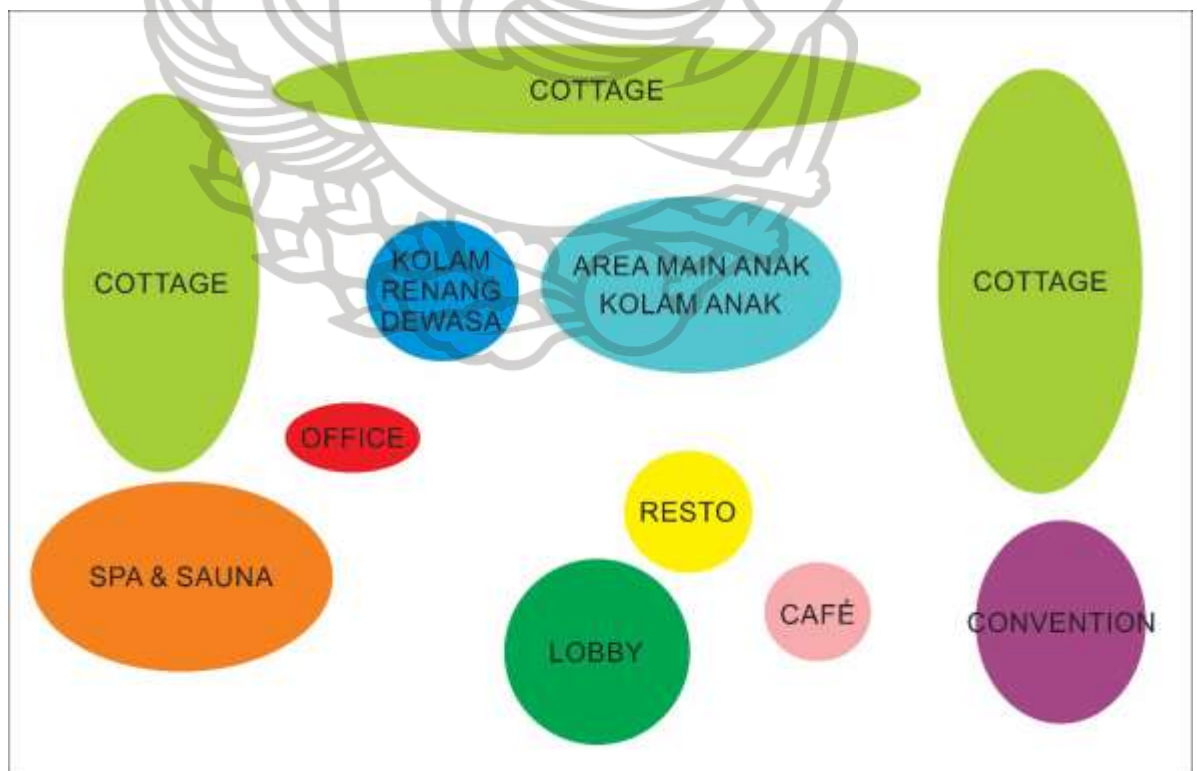
- Ruang Publik adalah ruang yang sifatnya longgar, dapat diakses oleh umum, pengelola ataupun pengunjung dapat menikmati fasilitas ruang ini.
- Ruang Semi publik/semi privat adalah ruang yang sifatnya tidak terlalu *privat*, atau akses kedalam ruang tersebut sedikit longgar, ruang ini berdekatan dengan area publik. Pada resort ini ruang semi privat yaitu, cottage. Pengunjung dapat memasuki ruang tersebut dengan catatan sudah melakukan reservasi dan konfirmasi.

³⁰ J. Pamudji Suptandar, 1999, Hal. 99

- c. Ruang Privat adalah ruang yang memiliki tingkat privasi yang tinggi. Ruang privat tidak boleh sembarang orang yang boleh masuk. Letak ruang privat biasanya jauh dari area publik.
- d. Ruang Servis adalah pengelompokan ruang yang mengacu pada aktifitas pelayanan publik dan pemeliharaan *intern*. Ruang servis biasanya dipakai oleh banyak orang. Akan tetapi, ada syarat-syarat tertentu pada ruangan yang bersifat gender dan usia.

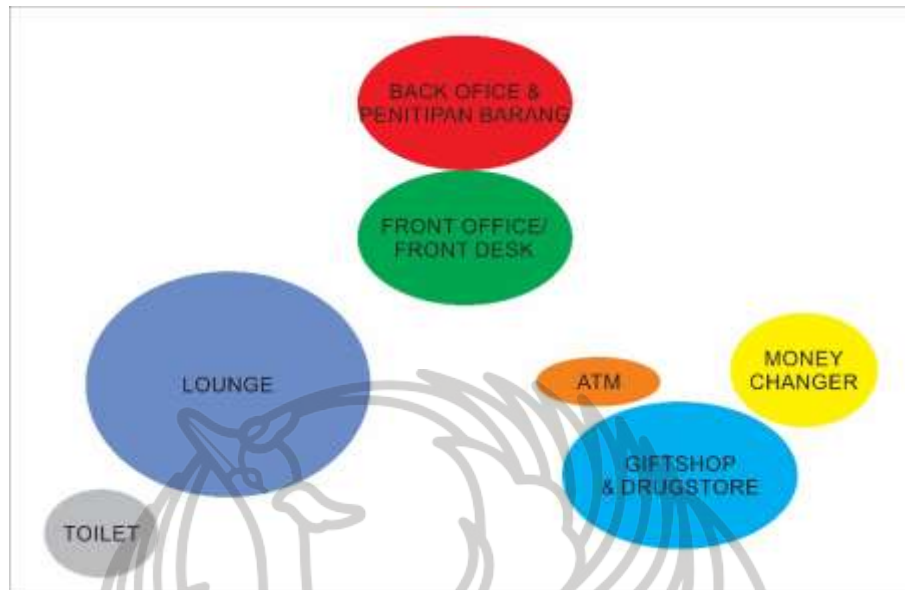
Berikut merupakan *zoning* dan *grouping* ruangan yang menjadi batasan desain pada perancangan ini :

1. Denah Keseluruhan



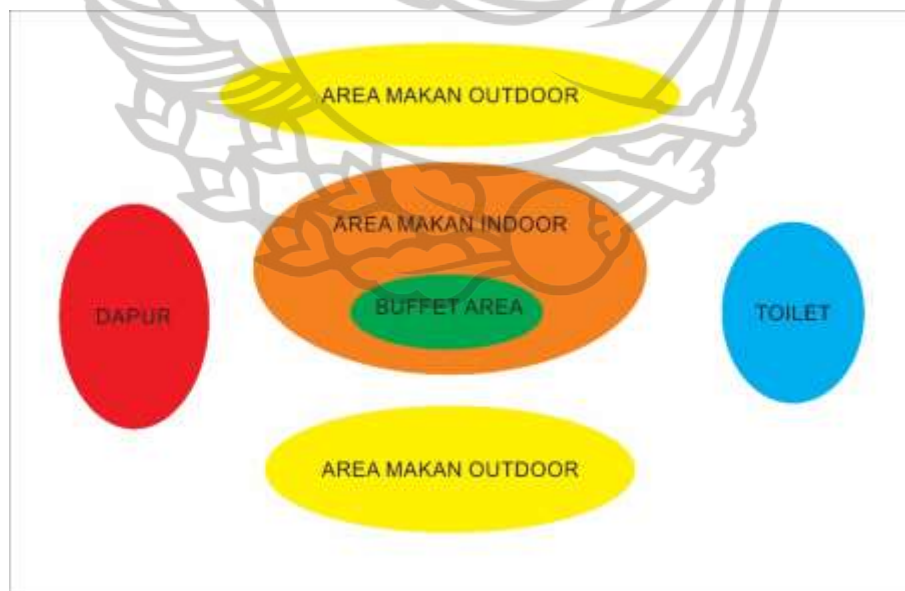
Gambar 24 Zoning grouping keseluruhan
(Sumber : Analisa Penulis)

2. Lobby



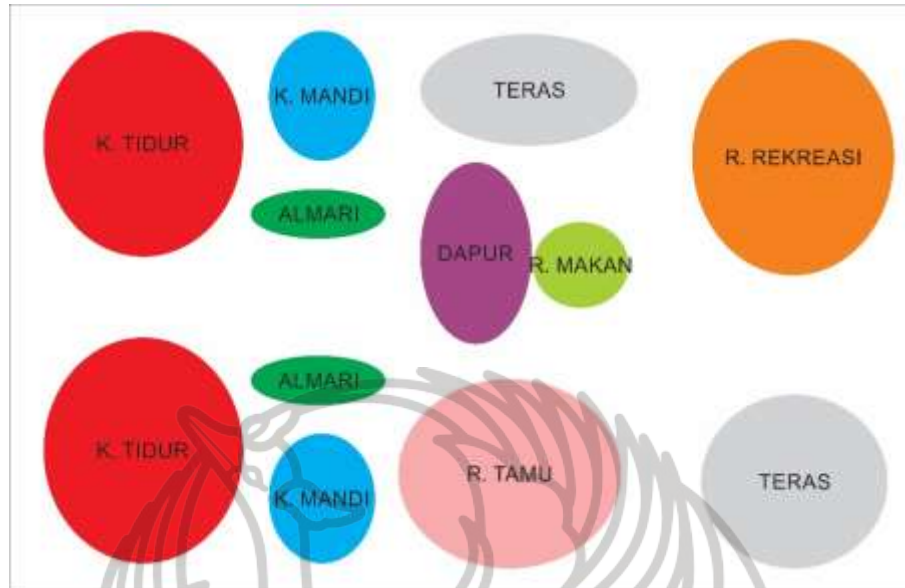
Gambar 25 Zoning Grouping Lobby
(Sumber : Analisa Penulis)

3. Restaurant



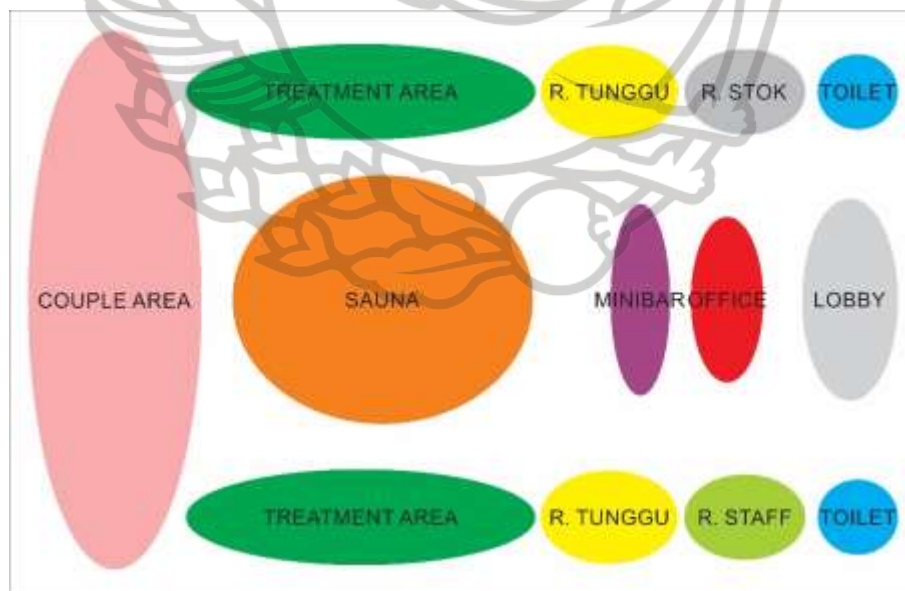
Gambar 26 Zoning Grouping Resto
(Sumber : Analisa Penulis)

4. Cottage President Suite



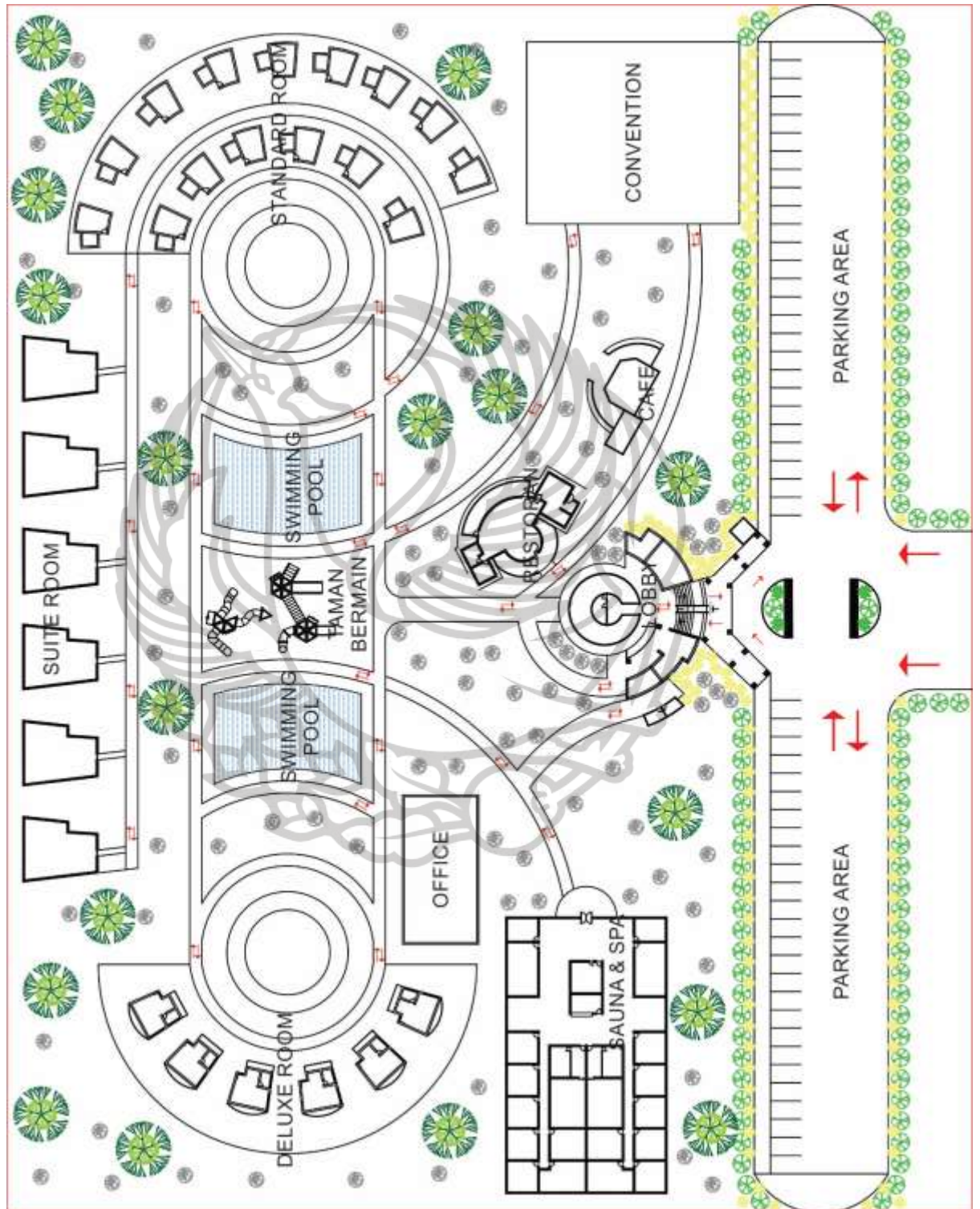
Gambar 27 Zoning Grouping Cottage President Suite
(Sumber : Analisa Penulis)

5. Sauna dan Spa



Gambar 28 Zoning Grouping Sauna dan Spa
(Sumber : Analisa Penulis)

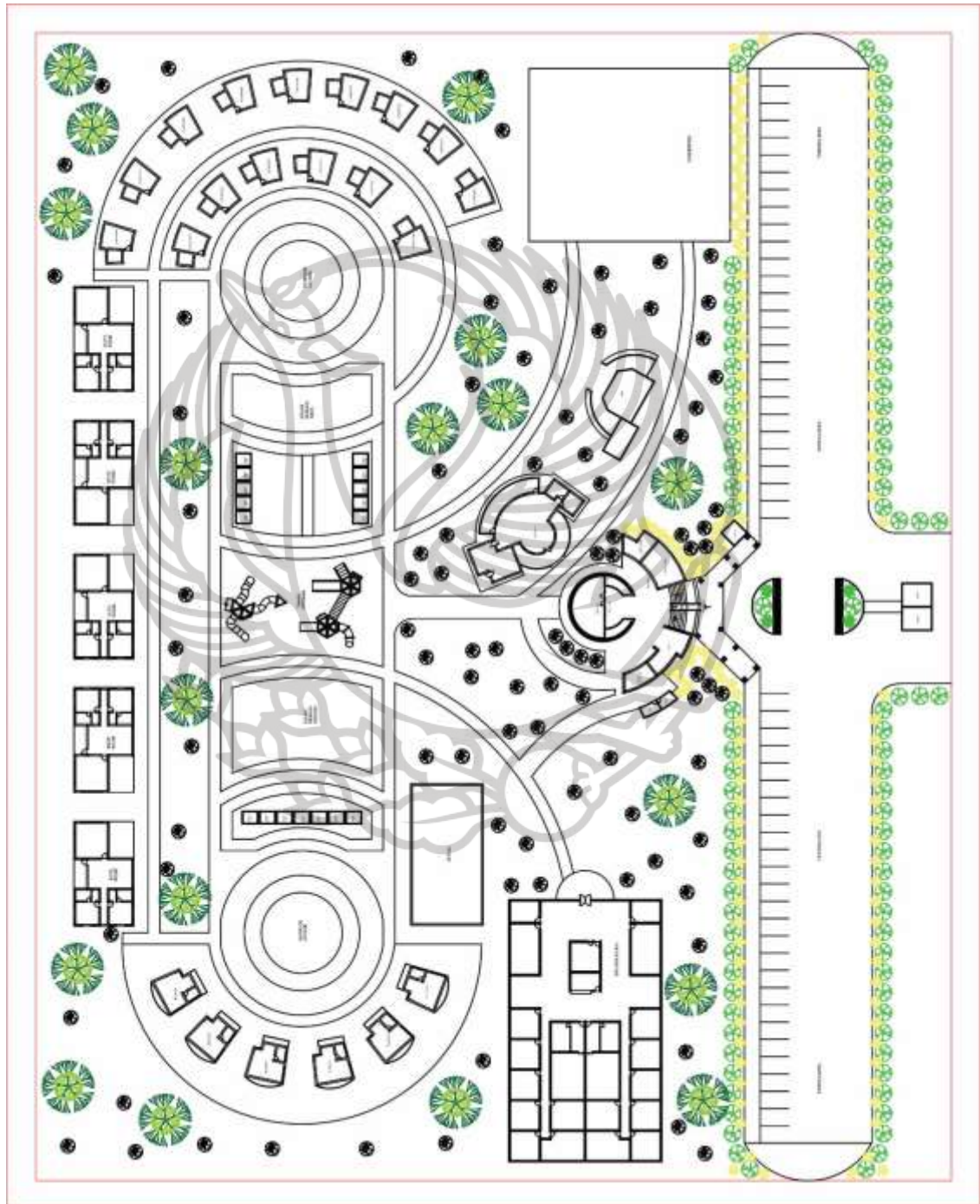
7. Pola Sirkulasi



Gambar 29 Pola sirkulasi
(Sumber : Analisa Penulis)

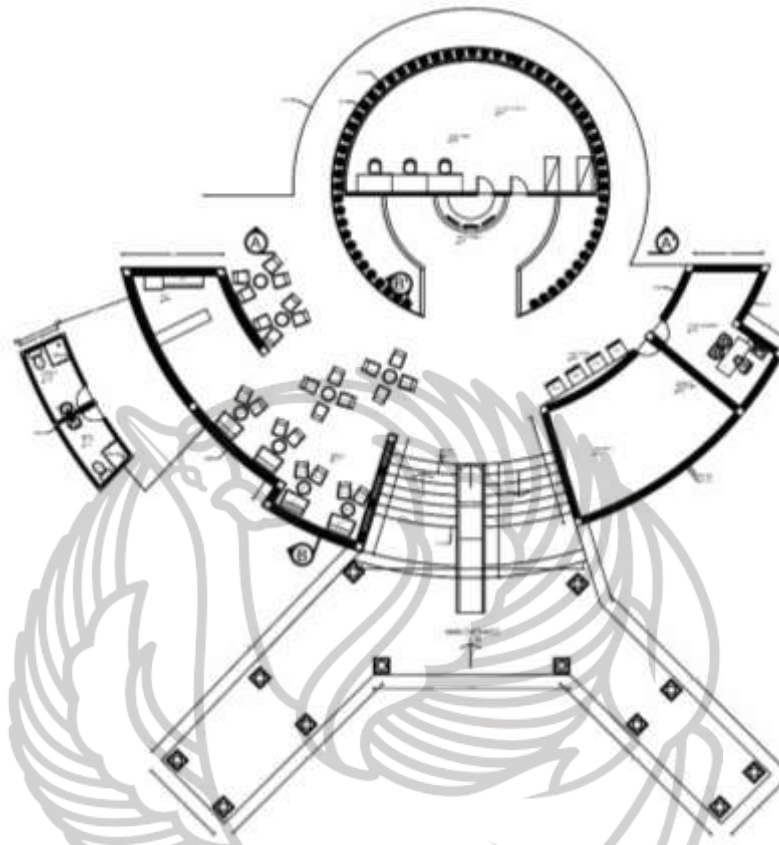
8. *Layout/Denah Furnitur*

a. *Denah existing*



Gambar 30 Denah
(Sumber : Analisa Penulis)

b. Lobi



Gambar 31 Denah furnitur Lobi
(Sumber : Analisa Penulis)

Lobi dalam arsitektur berarti ruang peralihan. Lobi umumnya menghubungkan pintu masuk (*main entrance*) sebuah bangunan dengan ruang-ruang di dalamnya. Fungsi lobi sebagai pusat informasi, reservasi, ruang tunggu dan tempat lalu lalang. Lobi dilengkapi dengan tempat duduk yang difungsikan sebagai tempat untuk menunggu aktifitas yang terjadi pada *front desk*. Lobi juga menyediakan berbagai fasilitas umum seperti *lounge*, *money changer*, ATM, toilet, musholla dan fasilitas lain yang dibutuhkan oleh pengguna.

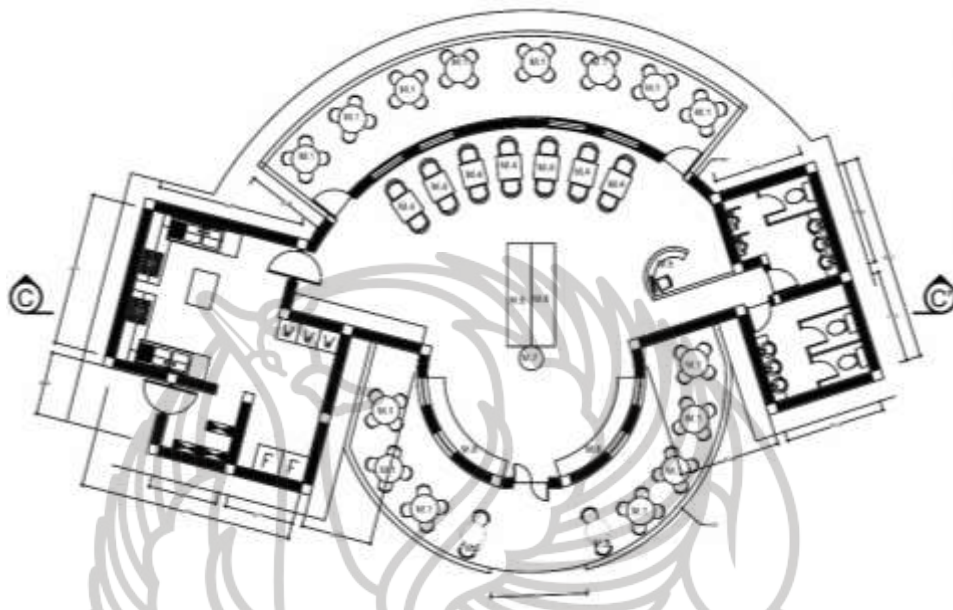
Pada perancangan *de Klein Switzerland resort*, lobi mempunyai desain terbuka yang terdiri dari beberapa masa bangunan. Bangunan yang pertama, terletak ditengah kolam air difungsikan sebagai *front desk* dan *front office*. Aktifitas pada *front desk* antarai lain reservasi/pemesanan, kebutuhan informasi, penerimaan tamu/konsumen, dan pembayaran. Ruangan kantor depan atau *front office* berisi aktifitas untuk menunjang kegiatan *front desk*, yaitu penyimpanan berkas, pendataan pembayaran dan lain-lain.

Desain pada *front desk* merupakan desain terbuka, yang bertujuan agar pengunjung dapat merasakan suasana natural. Penempatan meja resepsionis dan kantor ditengah kolam air, selain unik penempatan ini bertujuan untuk mengekspos air sebagai bagian dari natural itu sendiri. Masa bangunan ini terinspirasi dari Kappelbrucke, sebuah bangunan di Swiss yang terletak di atas danau.

Masa bangunan kedua yaitu difungsikan sebagai *lounge* sekaligus ruang tunggu. Desain masa bangunan kedua ini juga bersifat terbuka. Pada *lounge* terdapat sebuah dapur kecil untuk meracik *welcome drink*. Terdapat beberapa meja yang berfungsi sebagai tempat meletakkan minuman. Pengunjung dapat mengambil sendiri minuman yang telah disediakan, karena pada *lounge* ini juga menerapkan sistem buffet. Pada *lounge* juga terdapat beberapa kursi sebagai tempat untuk duduk bersantai sembari menunggu aktifitas yang terjadi pada meja resepsionis. Pada masa bangunan ini juga tersedia ruangan musholla, bertujuan memfasilitasi pengunjung yang sedang menunggu dan staf untuk beribadah. Masa bangunan lain

difungsikan sebagai *money changer*, ATM, dan tempat untuk menitipkan koper. Tersedia juga toilet yang terletak di sebelah *lounge*.

c. Restoran



Gambar 32 Denah furnitur Restoran
(Sumber : Analisa Penulis)

Restoran merupakan salah satu fasilitas yang wajib pada sebuah perancangan hotel. Restoran pada sebuah hotel memfasilitasi kegiatan kuliner atau makan dan minum tamu. Restoran menyediakan beberapa menu yang dapat dipilih tamu. Restoran memiliki beberapa jenis servis, salah satu yang akan digunakan pada perancangan ini adalah *buffet service*/prasmanan. Servis prasmanan memerlukan beberapa meja untuk penyajian makanan dan minuman yang akan diambil sendiri oleh tamu (*self service*).

Pada perancangan ini restoran mempunyai beberapa ruangan yang dapat menunjang berbagai aktifitas. Ruang makan dibedakan menjadi dua yaitu ruang makan yang berada di dalam (*indoor*) dan di luar (*outdoor*). Ruangan

yang berada di luar difungsikan untuk memfasilitasi tamu yang merokok. Ruang untuk memasak atau dapur terdiri dari ruang penyimpanan bahan makanan, area persiapan bahan, area pengolahan, area *plating* yang kemudian disajikan di meja *buffet*. Fasilitas restoran yang terakhir yaitu toilet.

Desain restoran mengaplikasikan gaya kolonial Belanda yang dipadukan dengan gaya natural. Gaya kolonial natural juga diaplikasikan pada elemen pembentuk ruang dan elemen pengisi ruang. Elemen pengisi ruang yang diperlukan meja prasmanan, set tempat duduk, dan meja kasir. Pada perancangan ini, terdapat set tempat duduk untuk dua orang dan empat orang. Sedangkan pada elemen pembentuk ruang menggunakan dinding yang tebal dan *ceiling* yang tinggi.

d. Suite Room



Gambar 33 Denah furnitur Suite Room
(Sumber : Analisa Penulis)

Sebuah hotel tidak dapat dikatakan hotel jika tidak ada tempat untuk menginap. Salah satu jenis kamar yang ada pada perancangan ini yaitu *Suite Room*. Pada ruangan kamar ini terdapat beberapa fasilitas yaitu ruang tamu, kamar utama, kamar tambahan, kamar mandi dan balkon. Pada ruang tamu, terdapat furnitur untuk menunjang aktifitas seperti sofa dan *coffee table* juga meja kerja. Selain itu, pada ruang tamu juga disediakan fasilitas berupa mini *pantry*. Pada ruang kamar terdapat furnitur *double bed* (pada kamar utama), *single bed* (pada kamar tambahan), *built-in cabinet*, meja rias dan nakas.

Gaya bangunan pada fasilitas *cottage* ini tetap mengadopsi gaya kolonial yang dipadukan dengan gaya natural. Penggunaan dinding yang tebal dan *ceilling* yang tinggi masih diaplikasikan pada bangunan ini. Material kayu digunakan untuk furnitur dan beberapa aksesoris pada elemen pembentuk ruang.

e. Spa dan Sauna



Gambar 34 Denah furnitur Spa dan Sauna
(Sumber : Analisa Penulis)

Fasilitas terakhir yang dibahas pada perancangan ini yaitu spa dan sauna. Spa dan sauna *deKlein Switzerland Hotel Resort* ini dibagi menjadi tiga kelompok ruang, untuk pria, wanita dan pasangan. Terdapat beberapa ruang tunggu dan bar kecil untuk memesan minuman herbal. Desain ruangan lobi yang lebar membuat kesan kaku pada ruangan menjadi hilang. Terdapat beberapa taman pada sudut ruangan untuk membuat lobi terlihat lebih asri dan natural.


Pada area perawatan spa, terdapat furnitur untuk perawatan tangan dan kaki, perawatan rambut dan perawatan badan. Terdapat juga tempat untuk membilas badan. Kaca patri diaplikasikan pada ruang perawatan agar terkesan lebih terbuka tetapi tetap *private*. Fasilitas sauna mempunyai desain yang tertutup berfungsi untuk menjaga suhu ruangan yang hangat




dan bersifat *private*. Terdapat ruang loker untuk meletakkan barang dan area bilas untuk mandi. Pada pintu masuk fasilitas sauna, terdapat ruangan yang berisi kursi yang difungsikan sebagai ruang tunggu.




9. Elemen Pembentuk Ruang




Ruang atau interior mempunyai unsur-unsur untuk membentuknya. Ada tiga unsur dalam pembentukan ruang atau interior, yaitu dinding baik nyata atau imajiner, lantai, dan *ceilling*. Berikut penjelasan unsur pembentuk ruang yang akan digunakan pada perancangan *de Klein Switzerland resort*.




a. Lantai




No.	Ruang	Evaluasi
Lobby		
1.	Ide awal 	Pada area sirkulasi menggunakan keramik yang berpola dan bertekstur kasar, akan tetapi keramik terkesan kurang mewah dan elegan untuk diletakkan pada area lobi.



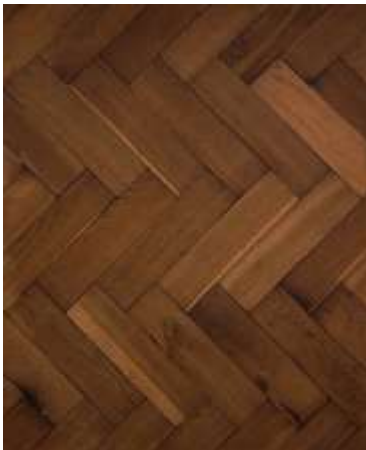
	<p>Hasil akhir</p> 	<p>Setelah melalui beberapa pertimbangan dan evaluasi pada ide elemen pembentuk ruang, maka area sirkulasi lobi menggunakan granit yang bertekstur kasar. Granit berwarna salem/<i>peach</i> dipilih karena mempunyai tone warna alami dari kayu. Ukuran yang digunakan 60x60 cm membuat ruangan terkesan luas.</p> <p>Granit memiliki pori-pori yang lebih rapat, sehingga memiliki kemungkinan yang lebih kecil untuk dimasuki air dan kotoran. Granit memiliki kesan dingin dan berkesan kokoh. Batuan granit diperoleh dari bukit atau gunung. Batuan granit yang telah dipoles menimbulkan kesan mewah. Tekstur kasar meminimalisir terjadinya tergelincir.</p>
2.	<p>Resepsionis ide awal</p> 	<p>Pada resepsionis menggunakan granit. Granit merupakan material yang kuat, sangat cocok untuk area seperti lobi yang banyak dilewati banyak orang/pengguna. Mosaic bermotif flora, berwarna coklat dan motif alami dari granit menimbulkan kesan natural.</p>
	<p>Hasil akhir</p> 	<p>Marmer berwarna putih merupakan hasil evaluasi dari ide awal. Marmer yang bermotif sangat cocok digunakan pada area resepsionis dikarenakan putih merupakan warna netral. Pada area resepsionis mempunyai area yang tidak begitu luas, sehingga jika diberi material marmer yang berwarna putih dengan motif yang sederhana bisa membuat kesan luas pada area resepsionis. Marmer merupakan material yang kuat dan jika dipoles terkesan mewah. Motif yang terbentuk membuat marmer menjadi terkesan alami.</p>


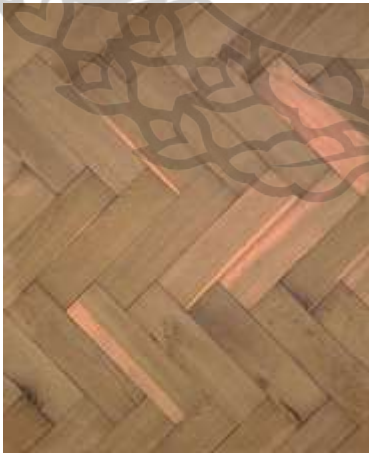
3.	<p>Lounge ide awal</p> 	<p>Ide awal menggunakan ubin yang bermotif flora dengan warna biru yang sangat dominan. Warna ini kurang cocok jika diaplikasikan ke dalam ruangan yang didominasi kayu sebagai materialnya.</p>
	<p>Hasil akhir</p> 	<p>Pada <i>lounge</i> menggunakan ubin bermotif flora dan berwarna coklat kombinasi dengan hitam. Ubin sangat identik dengan gaya kolonial Belanda. Lantai ubin dibuat menggunakan campuran semen dan pasir. Lantai ubin merupakan bahan lantai yang kuat dan cocok untuk iklim di Indonesia. Lantai ubin memberikan kesan sejuk pada ruangan. Lantai ubin lebih murah dan mudah dalam proses pemasangan. Tetapi lantai ini jika terkena cairan asam akan sulit untuk dibersihkan. Pada material ini, warna coklat sangat serasi jika dipadukan dengan material kayu. Tema natural didapat dari warna dan motif ubin.</p>
	Restoran	
4.	<p>Eksterior restoran ide awal</p> 	<p>Lantai eksterior pada restoran menggunakan material keramik tile bertekstur kasar. Motif geometri membuat keramik ini terlihat seperti paving, dan kurang elegan jika diaplikasikan pada eksterior restoran.</p>

	<p>Hasil akhir</p> 	<p>Area eksterior menggunakan granit yang bermotif seperti ubin. Granit merupakan material yang dapat menimbulkan kesan mewah dan elegan jika diaplikasikan pada sebuah ruangan. Motif ubin membuat kesan kolonial semakin kuat. Granit merupakan material yang kuat. Motif dan bentuk yang menyerupai ubin membuat kesan kolonial semakin kuat. Warna coklat dan motif alami dari granit menimbulkan kesan natural.</p>
5.	<p>Area makan ide awal</p> 	<p>Lantai interior ini menggunakan material berbahan ubin bermotif flora. Lantai ubin merupakan bahan lantai yang kuat dan cocok untuk iklim di Indonesia. Lantai ubin memberikan kesan sejuk pada ruangan. Lantai ubin lebih murah dan mudah dalam proses pemasangan. Motif dan warna pada ubin disamping kurang cocok jika diaplikasikan pada area makan.</p>
	<p>Hasil akhir</p> 	<p>Hasil evaluasi, pada area makan ini menggunakan granit yang bermotif seperti ubin. Granit merupakan material yang kuat. Motif dan bentuk yang menyerupai ubin membuat kesan kolonial semakin kuat. Warna coklat dan motif alami dari granit menimbulkan kesan natural. Warna coklat pada ubin sangat serasi jika dipadukan dengan material kayu. Sedangkan warna putih merupakan warna netral yang bisa dipadukan dengan warna yang lain.</p>

Cottage		
6.	Ruang Tamu, Dapur dan Ruang Baca ide awal 	Pada area ruang tamu menggunakan ubin/tegel berukuran 15x15 cm. Lantai ubin merupakan bahan lantai yang kuat dan cocok untuk iklim di Indonesia. Lantai ubin memberikan kesan sejuk pada ruangan. Lantai ubin lebih murah dan mudah dalam proses pemasangan.
7.	Kamar tidur 	Marmer berwarna putih dan bermotif alami menjadi material pada kamar tidur. Warna putih menimbulkan kesan luas dan bersih pada ruangan. Motif yang terbentuk secara alami memperkuat suasana alami yang ingin dimunculkan. Marmer merupakan material yang terbilang cukup mahal, sehingga jika diaplikasikan pada sebuah ruangan dapat menimbulkan kesan mewah dan elegan.
8.	Kamar Mandi 	Pada kamar mandi menggunakan material keramik tile berukuran 30x30 cm. Warna yang digunakan pada kamar mandi adalah krem dengan motif marmer. Selain agar terkesan bersih dan luas, tujuan penggunaan warna ini adalah agar kamar mandi bersuasana dingin. Keramik punya fleksibilitas pakai tinggi dan dapat diaplikasikan pada hampir seluruh bagian rumah. Selain kuat, lantai rumah dari bahan keramik juga tidak membutuhkan pemolesan dan mudah dalam perawatannya.


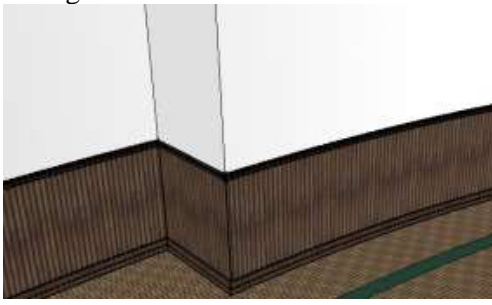
9.	<p>Ruang Rekreasi</p> 	<p>Marmer berwarna putih dan bermotif alami menjadi material pada kamar tidur. Warna putih menimbulkan kesan luas dan bersih pada ruangan. Motif yang terbentuk secara alami memperkuat suasana alami yang ingin dimunculkan. Marmer merupakan material yang terbilang cukup mahal, sehingga jika diaplikasikan pada sebuah ruangan dapat menimbulkan kesan mewah dan elegan.</p>
Spa dan Sauna		
9.	<p>Lobby</p>  <p>Border</p> 	<p>Menggunakan granit dan marmer. Marmer banyak disukai karena lebih memiliki karakter dan berkelas mewah. Tekstur dan pola yang tidak teratur serta persediaan alam yang terbatas menjadikan material ini mahal. Material marmer memiliki kesan dingin dan kuat. Marmer berwarna putih dan bermotif alami menjadi hasil evaluasi dari desain awal. Warna putih menimbulkan kesan luas dan bersih pada ruangan. Motif yang terbentuk secara alami memperkuat suasana alami yang ingin dimunculkan. Marmer merupakan material yang terbilang cukup mahal, sehingga jika diaplikasikan pada sebuah ruangan dapat menimbulkan kesan mewah dan elegan.</p> <p>Granit memiliki pori-pori yang lebih rapat, sehingga memiliki kemungkinan yang lebih kecil untuk dimasuki air dan kotoran. Granit memiliki kesan dingin dan berkesan kokoh. Batuan granit diperoleh dari bukit atau gunung. Batuan granit yang telah dipoles menimbulkan kesan mewah. Granit berwarna gelap ini menjadi kesan agar ruangan terlihat lebih dinamis.</p>


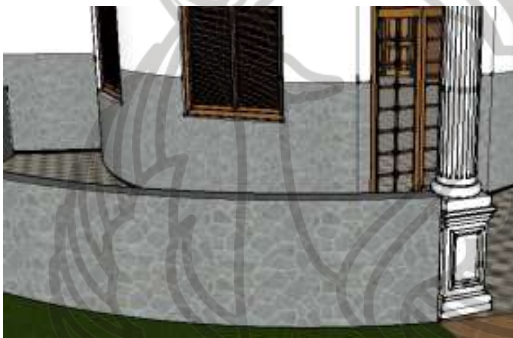
10.	<p>Ruang tunggu</p>  <p>Border</p> 	<p>Area tunggu ini merupakan area tunggu menuju area treatment. Area ini menggunakan granit berwarna abu-abu. Granit berwarna gelap ini mewakili batu alam untuk mewujudkan kesan natural. Granit dikombinasi dengan marmer. Marmer berwarna putih dan bermotif alami menjadi hasil evaluasi dari desain awal. Warna putih menimbulkan kesan luas dan bersih pada ruangan. Motif yang terbentuk secara alami memperkuat suasana alami yang ingin dimunculkan. Marmer merupakan material yang terbilang cukup mahal, sehingga jika diaplikasikan pada sebuah ruangan dapat menimbulkan kesan mewah dan elegan.</p>
11.	<p>Ruang treatment spa Ide awal</p> 	<p>Menggunakan parket (parquette), yang berasal dari kata parquetry. Material kayu memiliki kesan hangat dan alami. Selain berasal dari kayu solid, bahan parket saat ini juga berasal dari bahan non kayu seperti bambu. Jenis lainnya yaitu laminate yang merupakan kayu olahan yang permukaannya adalah hasil printing. Penggunaan material parket kurang cocok jika digunakan pada area ini karena parket sangat rentan rusak jika sering terkena benda cair.</p>

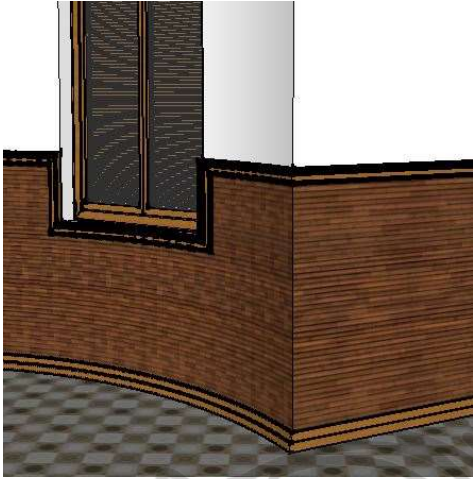

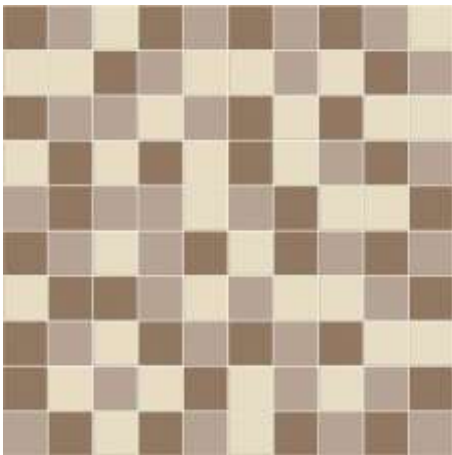
	<p>Hasil evaluasi</p> 	<p>Granit memiliki pori-pori yang lebih rapat, sehingga memiliki kemungkinan yang lebih kecil untuk dimasuki air dan kotoran. Granit memiliki kesan dingin dan berkesan kokoh. Batuan granit diperoleh dari bukit atau gunung. Batuan granit yang telah dipoles menimbulkan kesan mewah. Warna coklat merupakan warna yang mendominasi desain ini. Warna coklat merupakan warna alam yang diadaptasi dari warna kayu. Material granit dikombinasi dengan batu alam, yaitu batu belah. Batu merupakan material yang sangat kuat. Tekstur dan warna alami dari batu menimbulkan kesan natural.</p>
12.	<p>Ruang sauna</p> 	<p>Menggunakan parket (parquette), yang berasal dari kata parquetry. Material kayu memiliki kesan hangat dan alami. Selain berasal dari kayu solid, bahan parket saat ini juga berasal dari bahan non kayu seperti bambu. Jenis lainnya yaitu laminate yang merupakan kayu olahan yang permukaannya adalah hasil printing.</p>


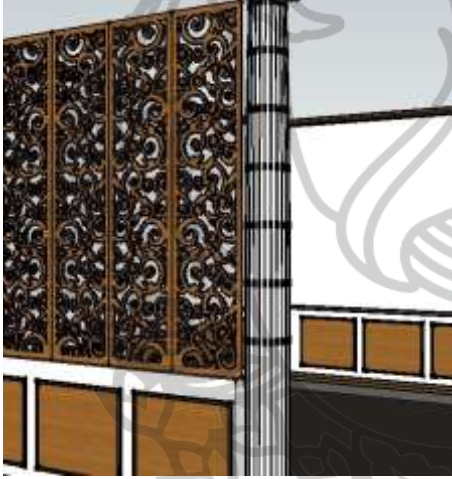

Tabel 4. Elemen Pembentuk Ruang Lantai
(Sumber : Analisa Penulis)


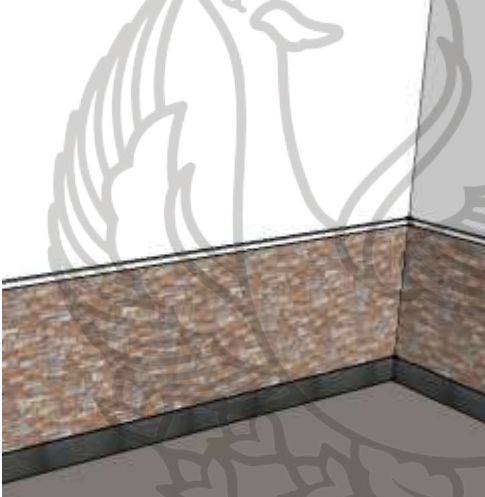
b. Dinding

No.	Ruang	Keterangan
Lobby		
1.	Lobby 	<p>Eksterior bangunan, pada bagian bawah menggunakan dinding batu dan pada bagian atas menggunakan dinding semen yang dicat putih. Dinding pada lobi dan <i>lounge</i> ini mempunyai ketebalan 30 cm (1 bata).</p> <p>Batu alam pada bagian bawah dinding, menimbulkan kesan kokoh dan alami, sedangkan dinding pada bagian atas berkesan bersih. Selain kesan yang ditimbulkan, dinding dengan kombinasi batu alam pada bagian bawah merupakan ciri kebanyakan bangunan kolonial di Kota Batu.</p> <p>Batu alam yang digunakan pada dinding yaitu Batu andesit adalah batu paling keras di antara batu alam yang umum dipakai serta memiliki tingkat porositas kecil karena berpori rapat. Batu jenis ini berasal dari gunung berapi dan memiliki beberapa ciri yang mudah dikenali, yaitu berwarna abu-abu atau hitam serta ada pula yang memiliki bintik hitam karena adanya proses pembakaran lebih lanjut. Jenis batu ini sudah sangat lama dipakai sebagai material bangunan. Bahkan di era kolonial Belanda, batu andesit sering digunakan sebagai bahan untuk mempercantik dinding, pagar, jembatan, bahkan saluran irigasi.</p>
2.	Lounge 	<p>Dinding pada lounge, menggunakan dinding semen yang dicat putih pada bagian atas dan pada bagian bawah menggunakan panel Kayu Sonokeling yang ditutup dengan <i>list profile</i> yang berbahan kayu juga.</p> <p>Kesan yang dihasilkan dari dinding pada area ini yaitu alami dan hangat. Keunikan kayu Sonokeling dari kayu lainnya adalah warna hitam keunguan dengan tekstur yang indah. Dengan harga yang jauh lebih murah daripada</p>

		kayu jati, kayu Sonokeling sangat awet dan tahan terhadap rayap.
3.	<p>Resepsionis</p> 	Dinding pada resepsionis menggunakan dinding semen yang dicat putih pada bagian atasnya dan menggunakan batu andesit pada bagian bawahnya.
Restoran		
4.	<p>Eksterior restoran</p> 	Eksterior dinding restoran bergaya kolonial ini dinding-dindingnya didominasi dengan warna-warna putih di bagian atas dan warna abu-abu yang ditimbulkan dari batu alam di bagian bawah. Batu alam yang digunakan pada dinding yaitu batu andesit. Batu andesit adalah batu paling keras di antara batu alam yang umum dipakai serta memiliki tingkat porositas kecil karena berpori rapat. Batu jenis ini berasal dari gunung berapi dan memiliki beberapa ciri yang mudah dikenali, yaitu berwarna abu-abu atau hitam serta ada pula yang memiliki bintik hitam karena adanya proses pembakaran lebih lanjut. Pada perancangan ini, batu andesit dipotong dengan bentuk menyerupai batu belah yang terkesan alami.

5.	<p>Area makan</p> 	<p>Interior area makan ini menggunakan dinding berwarna putih dan dikombinasi dengan partisi kayu. Pada tengah dan dasar dinding terdapat <i>list profile</i> berbahan kayu.</p> <p>Partisi kayu pada ruangan ini terbuat dari kayu berukuran 1 meter x 3 cm yang ditata secara horisontal.</p>
Cottage		
6.	<p>Ruang Tamu, Dapur dan Ruang Baca</p> 	<p>Dinding menggunakan dinding bata yang difinishing dengan cat berwarna putih. dan terdapat architraf pada bagian bawah dan tengah dinding. Architraf menggunakan kayu merbau yang dipelitur.</p> <p>Pada dinding terdapat panel kayu yang menimbulkan kesan dinamis dan mewah pada ruangan tersebut.</p>
7.	<p>Kamar Mandi</p> 	<p>Dinding pada kamar mandi dilapisi keramik tile, agar tidak lembab dan menambah kesan estetik. Keramik yang digunakan adalah keramik mosaic dengan tone warna yang disesuaikan dengan tema natural yaitu coklat (kayu).</p>

Spa dan Sauna		
8.	Lobby 	<p>Dinding pada lobi menggunakan finishing cat tembok putih. Terdapat architraf pada bagian tengah dan bawah dinding. Panel kayu yang terdapat pada dinding berfungsi sebagai elemen estetis agar terkesan lebih mewah dan elegan.</p> <p>Pada resepsionis terdapat backdrop kayu yang disusun pada belakang front desk agar menambah kesan natural dan indah.</p>
9.	Ruang tunggu 	<p>Pada ruang tunggu menggunakan dinding dengan finishing cat tembok putih. Terdapat architraf pada bagian tengah dan bawah dinding. Panel kayu yang terdapat pada dinding berfungsi sebagai elemen estetis agar terkesan lebih mewah dan elegan. Terdapat ukiran pada salah satu sisi dinding yang terbuat dari kayu. Selain menambah kesan estetis yang terlihat mewah, ukiran dari kayu ini membuat kesan natural.</p>
10.	Ruang treatment spa a. Ide awal 	<p>a. Pada ide awal, menggunakan dinding yang dikombinasikan dengan panel kayu. Kekurangan panel kayu ini adalah tidak tahan terhadap air.</p> <p>b. Ruang treatment menggunakan dinding dengan finishing cat tembok putih dan batu tempel pada bagian bawah dinding. Batu tempel menggunakan batu marmer yang belum dipoles agar terkesan lebih alami.</p>

	<p>b. Hasil akhir</p> 	
11.	<p>Ruang sauna</p> 	<p>Pada ruang sauna, dinding difinishing dengan cat tembok berwarna putih. Kesan bersih dan luas adalah kesan yang diinginkan. Terdapat list profil pada bagian bawah dinding.</p>

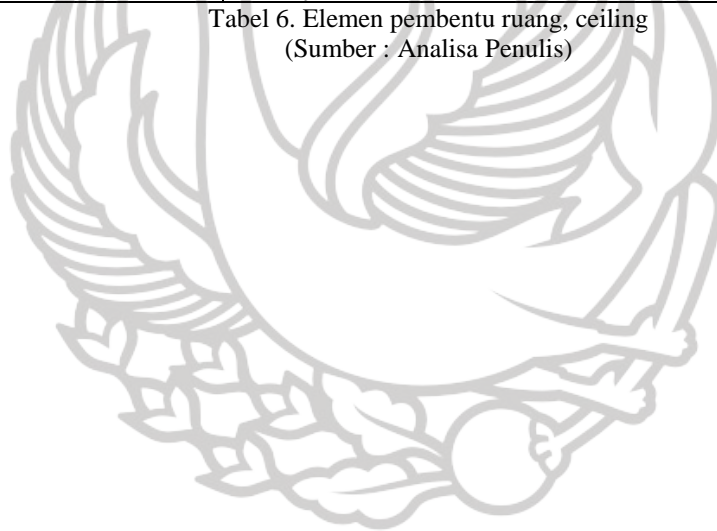
Tabel 5. Elemen pembentuk ruang, dinding
(Sumber : Analisa Penulis)

c. Ceiling

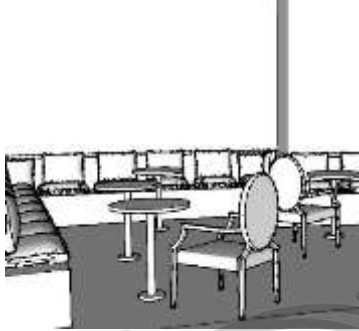



Pada eksterior dan interior menggunakan *ceilling* yang berbahan *gypsum* dan dipadukan dengan list profile kayu. Material gypsum ini dapat menghasilkan plafon yang rata dan tidak tampak sambungan. Material ini mudah dibuat beragam bentuk seperti kubah atau *drop/up ceiling*. Perawatan dan perbaikan material ini sangat mudah. Material ini juga tidak mudah terbakar dan dimakan oleh rayap, sehingga tahan lama dan kuat. Pemasangan gypsum dapat menggunakan rangka kayu atau besi *hollow*.




No.	Ruang	Evaluasi
1.	Lobby	Pada area lobby menggunakan material gypsum dan menggunakan kayu pada list profilnya. Menggunakan lampu gantung dengan material porcelain dan stainless. Sistem pencahayaan menggunakan lampu dengan daya 40 W dan berjenis daylight.
2.	Area Makan indoor dan outdoor	Pada area ini sama dengan lobby, yaitu menggunakan material gypsum board dan dikombinasi dengan list profile bermaterial kayu. Sistem pencahayaan menggunakan lampu LED dengan jenis daylight berdaya 30 W.
3.	Ruang tamu, dapur, kamar mandi, dan kamar tidur.	Pada area cottage menggunakan material gypsum dan menggunakan kayu pada list profilnya. Menggunakan lampu gantung dengan material akrilik dan stainless. Sistem pencahayaan menggunakan lampu dengan daya 30 W dan berjenis daylight juga downlight berdaya 10 W.
4	Ruang tunggu dan ruang treatment	Pada area cottage menggunakan material gypsum dan menggunakan kayu pada list profilnya. Menggunakan lampu gantung dengan material akrilik dan stainless. Sistem pencahayaan menggunakan lampu dengan daya 30 W dan berjenis daylight juga downlight berdaya 10 W.




Tabel 6. Elemen pembentu ruang, ceiling
(Sumber : Analisa Penulis)



10. Elemen Pengisi Ruang

No.	Desain	Evaluasi
1.	<p>Ide awal</p> 	<p>Pada ide awal, area lounge menggunakan furniture built-in atau kursi yang tidak dapat dipindahkan dan dipadukan dengan kursi yang dapat dioindahkan. Mengingat gaya yang digunakan merupakan gaya kolonial, maka furniture disamping kurang tepat jika diaplikasikan pada ruangan lounge.</p>
2.		<p>Furnitur disamping merupakan kursi yang biasa dapat dijumpai pada masa kolonial Belanda. Masyarakat biasanya menyebut kursi sedan karena saat pengguna duduk, posisi duduk pengguna sama seperti posisi duduk di jok mobil sedan. Material yang digunakan yaitu kayu jati dan anyaman rotan. Kayu jati sering dianggap sebagai kayu dengan tekstur serat paling indah, kayu Jati dikenal dunia internasional selain karena keindahannya, juga karena daya tahan yang sangat kuat terhadap cuaca, suhu, jamur dan serangga. Karena keunggulannya, kayu jati menjadi salah satu jenis kayu paling mahal yang ada di pasaran. Anyaman rotan menimbulkan tekstur yang rapi dan indah. Menggunakan diameter yang kecil membuat anyaman terlihat rapat dan rapi.</p>
3.	<p>Ide awal</p> 	<p>Kursi pada ide awal, merupakan kursi yang terbuat dari rotan dan kayu. Desain kursi pada ide awal ini tidak memiliki ciri-ciri kursi pada jaman kolonial.</p>
4.		<p>Kursi yang difungsikan sebagai tempat duduk pada area restoran bermaterial kayu Merbau. Tingkat kekerasan yang dimiliki kayu Merbau membuatnya banyak dimanfaatkan sebagai bahan pembuat furniture. Kayu jenis ini memiliki warna coklat kemerahan dan cukup tahan terhadap serangan serangga. Kualitas</p>

		<p>inilah yang mendudukan Kayu Merbau sebagai alternatif utama untuk kayu jati.</p>
5.	<p>Ide awal</p> 	<p>Meja pada ide awal tidak mempunyai ciri meja pada jaman kolonial. Gaya meja pada ide awal lebih mengarah pada gaya minimalis.</p>
6.		<p>Pada ruang tamu suite room menggunakan kursi double dan single. Selain menghemat tempat, kursi ini terlihat lebih dinamis tetapi tidak meninggalkan kesan elegan.</p>
7.	<p>Desain awal</p> 	<p>Desain awal tempat tidur menggunakan tempat tidur bergaya klasik. Tidak terdapat kelambu pada tempat tidur. Hal tersebut membuat kesan kolonial pada kamar tidur sangat kurang terlihat.</p>

8.	<p>Hasil akhir</p> 	<p>Pada desain akhir, area kamar tidur menggunakan tempat tidur yang menggunakan kelambu pada setiap sisinya. Fungsi kelambu pada tempat tidur selain menjaga dari serangga seperti nyamuk dan lalat juga berfungsi sebagai penghalang debu.</p>
9.	<p>Ide awal</p> 	<p>Kursi tunggu pada area lobby Spa & Sauna menggunakan kursi yang berbentuk setengah lingkaran. Berbahan kayu dan besi membuat kursi terlihat kokoh. Tetapi gaya kursi tidak mengandung ciri-ciri kursi bergaya klasik kolonial.</p>
10.	<p>Hasil akhir</p> 	<p>Desain akhir pada area lobby, menggunakan kursi dengan bentuk seperti gambar pada poin b di samping. Material kayu yang sangat mendominasi dipadukan dengan bantal duduk yang terlihat sangat nyaman tetapi tidak meninggalkan gaya kolonial yang menjadi tema utama pada perancangan ini.</p>

Tabel 7. Elemen Pengisi Ruang
(Sumber : Analisa Penulis)

11. Sistem Pengkondisian Ruang

a. Konsep Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan yang digunakan adalah sistem penghawaan alami dan buatan. Sistem penghawaan alami meliputi bukaan pada bangunan baik jendela maupun ventilasi. Sistem ventilasi yang digunakan adalah *cross ventilation* (ventilasi silang) untuk sirkulasi udara yang baik. Penataan

vegetasi didekat ventilasi dengan tujuan untuk mereduksi panas yang terbawa oleh angin dan menciptakan iklim mikro disekitarnya. Sedangkan untuk penghawaan buatan menggunakan *AC split* dan *AC window*.

b. Konsep Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang digunakan meliputi sistem pencahayaan alami dan buatan.

Sumber cahaya alam (*Natural lighting*): cahaya alam yang dimanfaatkan dalam perancangan interior adalah sinar matahari. Pencahayaan alami didapat dari dinding yang tidak tertutup, bukaan pintu dan jendela. Jendela tinggi dapat memberi cahaya baik hingga sebagian dalam ruangan. Jendela memanjang horisontal memberikan penyebaran cahaya dengan baik ke arah samping terutama dekat jendela itu sendiri. Sedangkan sistem pencahayaan buatan yang digunakan yaitu:

No	Jenis Sistem	Keterangan
1.	Pencahayaan Umum (<i>General Lighting</i>)	Sistem ini digunakan untuk ruang-ruang pada area service, pengelola utama dan penginapan. Jenis lampu yang digunakan adalah downlight dengan cahaya putih untuk area service dan pengelola utama, downlight dengan cahaya kuning untuk area penginapan.
2.	Pencahayaan Kerja (<i>Task Lighting</i>)	Sistem ini digunakan untuk ruang-ruang pada area front office. Jenis lampu yang digunakan adalah downlight dengan cahaya kuning.

3.	Pencahayaan Aksen (<i>Accent Lighting</i>)	Sistem ini digunakan untuk ruang-ruang pada area umum hotel dan penginapan. Jenis lampu yang digunakan adalah downlight dan wall wash light dengan cahaya kuning pada area umum seperti lobby, restaurant, dan lounge serta penginapan. Sedangkan untuk area pertunjukkan budaya menggunakan flood light dengan cahaya kuning dan area taman serta sirkulasi menggunakan spot light dengan cahaya kuning.
----	---	---

Tabel 8. Sistem Pencahayaan Buatan
(Sumber : Analisa Penulis)

c. Sistem Akustik

Sistem akustik merupakan unsur pendukung dalam desain, dimana sistem akustik ini dirancang untuk mengendalikan suara yang keluar dari sebuah sumber suara agar nyaman ketika terdengar oleh telinga. Sistem akustik pada perancangan interior resort ini harus benar-benar diperhatikan karena jika terjadi cacat akustik maka suara yang terdengar akan benar-benar mengganggu pendengaran. Oleh karena itu, suara harus yang diharapkan dikendalikan dengan cara : ³⁷

1. Dengan mengisolasi suara tersebut pada sumbernya.
2. Mengatur denah bangunan sedemikian rupa, sehingga daerah yang dapat menimbulkan suara bising diletakkan sejauh mungkin dari daerah yang tenang dan menghilangkan kemungkinan rambatan suaranya melalui udara atau struktur bangunan, dimana suara bising dapat bergerak dari sumbernya dalam ruang.


³⁷ Francis D.K Ching, 1996, 308.




3. Penggunaan bahan penyerap bunyi dapat diterapkan pada ruang dan unsur pengisi ruang, seperti : gypsum board, kayu, karpet dan parket. Material akustik yang digunakan pada dinding, plafon maupun lantai yaitu : panel *acourete*, akustik *concerete*.

Penanggulangan kebisingan suara untuk lingkungan sekitar area dan sebaliknya. Untuk pencapaian kenyamanan suara bising dari dalam area perancangan ini ke dampak kelingkungan luar sekitarpun dan sebaliknya dari lingkungan luar ke dalam area hal tersebut dapat dikendalikan dengan baik. Metode yang digunakan untuk menanggulangi kebisingan dengan penggunaan dan pemilihan beberapa jenis vegetasi yang memiliki tinggi kurang lebih 5 meter sebagai peredam kebisingan, penyaring udara dan penahan angin.

12. Sistem Keamanan

Sistem penanggulangan bahaya kebakaran pada *De Klein Switzerland Resort*, yaitu :

No.	Gambar	Keterangan
1.		<i>Smoke Detector</i> adalah pendeteksi asap, yang ketika ada asap alarm dari <i>Smoke Detector</i> akan berbunyi. Alat ini diletakkan pada ruang-ruang kawasan “dilarang merokok”, dapur, dan pada area umum serta service.

2.		<p><i>Sprinkler</i> yang digunakan adalah <i>sprinkler</i> pancaran ke bawah yang diletakkan pada seluruh bangunan hotel. Jarak antar sprinkler 3-4 meter dengan setiap kepala sprinkler dapat mencakup area 10-20 m² pada ketinggian ruang 3 m.</p>
3.		<p><i>Hydrant</i> (Hidran) ditempatkan di jalur sirkulasi ruang luar hotel. Sedangkan hidran bangunan yang diletakkan dalam bangunan, ditempatkan pada area yang terdiri dari banyak ruang seperti area umum dan area servis.</p>
4.		<p>Kamera pengawas atau <i>security camera</i>. Kamera CCTV diletakkan diberbagai sudut interior, menempel pada dinding bagian atas atau menempel pada <i>ceilling</i>. Kamera CCTV terhubung dengan layar monitor untuk melihat gambar yang dihasilkan dari kamera dan <i>harddisk</i> untuk menyimpan hasil rekaman.</p>

		Kamera CCTV diletakkan diberbagai sisi ruangan dengan jarak sesuai dengan sudut pandang yang dihasilkan oleh kamera.
5.		Tata bangunan yang terpisah bertujuan untuk memudahkan evakuasi. Seluruh jalur sirkulasi juga berfungsi sebagai jalur evakuasi dengan titik-titik untuk berkumpul yang juga ditata sebagai taman.

Tabel 9. Sistem Keamanan
(Sumber : Analisa Penulis)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

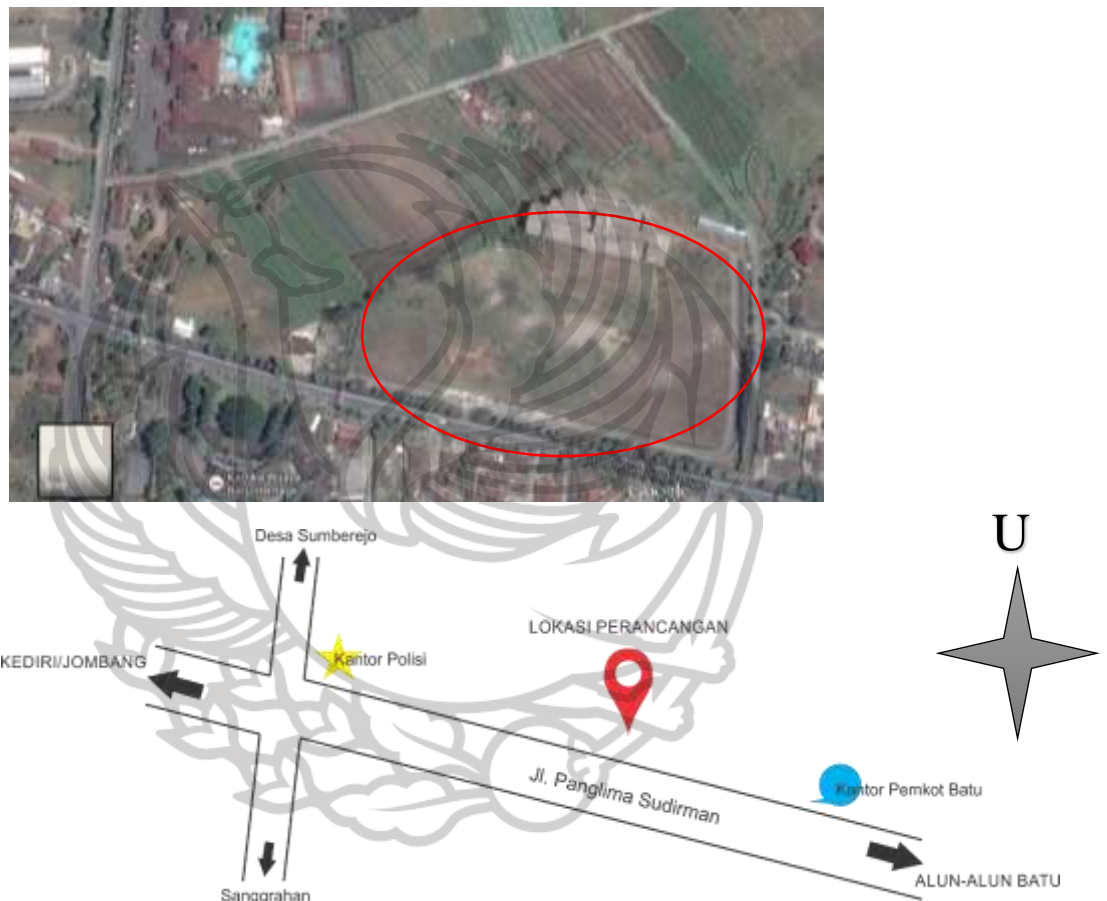
Kota Batu yang merupakan kota wisata, membutuhkan sarana akomodasi yang banyak. Salah satu upaya untuk menambah sarana akomodasi dan mendukung Kota Batu sebagai kota wisata adalah dengan perancangan *deKlein Switzerland Hotel Resort*. Resort adalah tempat wisata atau rekreasi yang sering dikunjungi orang dimana pengunjung datang untuk menikmati potensi alamnya.³¹ Menurut Dirjen Pariwisata, Resort adalah suatu perubahan tempat tinggal untuk sementara bagi seseorang di luar tempat tinggalnya dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kesegaran jiwa dan raga serta hasrat ingin mengetahui sesuatu.³² Dapat juga dikaitkan dengan kepentingan yang berhubungan dengan kegiatan olah raga, kesehatan, konvensi, keagamaan serta keperluan usaha lainnya. Berdasarkan kajian yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa hotel resort adalah sebuah hotel yang terletak didekat kawasan wisata alam seperti ditepi pantai atau pegunungan yang dilengkapi dengan fasilitas rekreasi untuk kegiatan berlibur dan beristirahat yang umunya jauh dari pusat kota. *deKlein Switzerland Hotel Resort* yang bergaya kolonial belanda dan dipadukan dengan material alam diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pengunjung tidak hanya sebagai sarana akomodasi tetapi juga sebagai sarana rekreasi dan relaksasi.

³¹ *Oxford Learner's Dictionary of Current English*, Oxford University Press, 1974.

³² Direktorat Jendral Pariwisata Tanah Air Indonesia, 1988.

Berdasarkan analisis yang mengacu pada beberapa literature serta data di lapangan, maka didapatkan hasil analisis Perancangan Interior *deKlein Switzerland Hotel Resort* di Kota Batu sebagai berikut :

A. Site Plan



Gambar 35 Lokasi Perancangan

Sebuah lokasi dalam perancangan adalah salah satu langkah yang penting, karena lokasi dapat mempengaruhi baik dari segi desain maupun ekonomi. Lokasi perancangan *deKlein Switzerland Hotel Resort* berada di Jalan Panglima Sudirman, Kota Batu. Alasan pemilihan lokasi tersebut adalah :

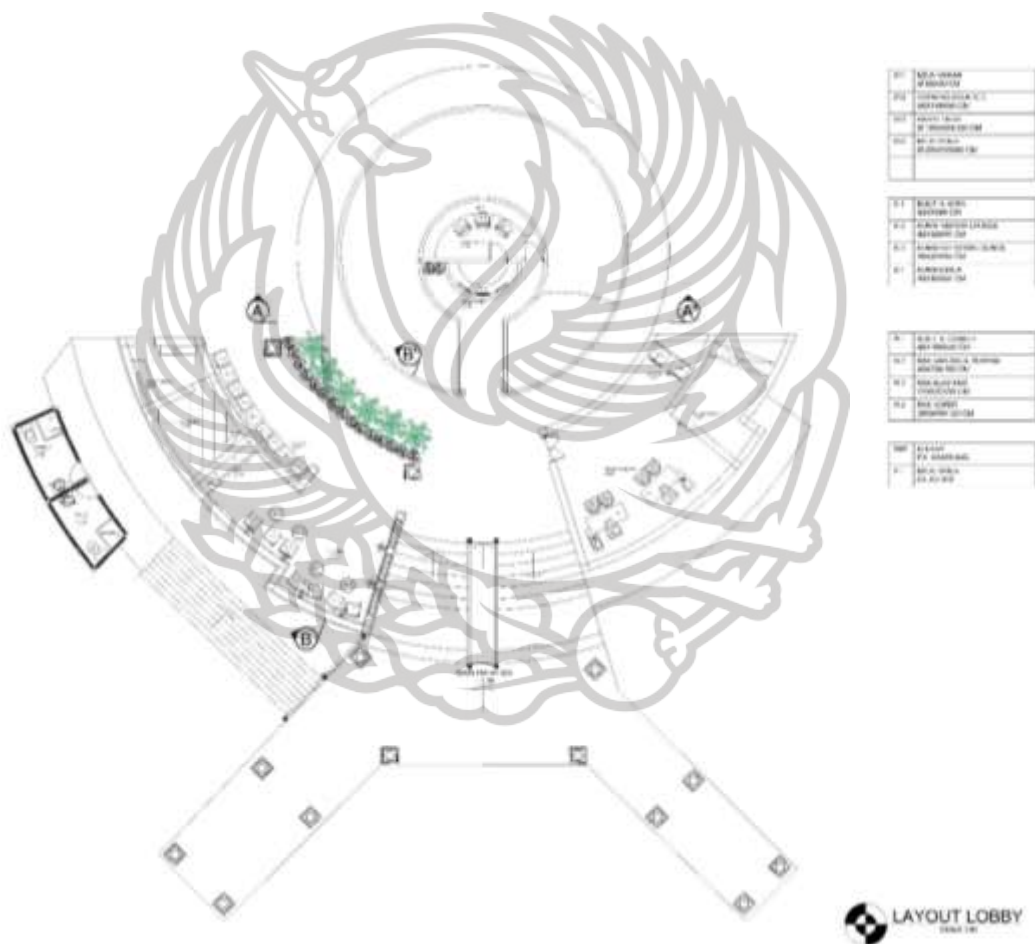
- a. Jalan Panglima Sudirman merupakan jalan protokol di Kota Batu. Jalan tersebut merupakan jalan utama untuk menuju ke pusat Kota (alun-alun) dari Jombang dan Kediri.
- b. Lahan yang luas dapat mengakomodasi berbagai bangunan untuk fasilitas. Selain itu, lokasi tersebut dekat dengan kantor pemerintah, alun-alun dan tempat wisata yang diharapkan mampu mengundang pengunjung untuk datang.



B. Layout

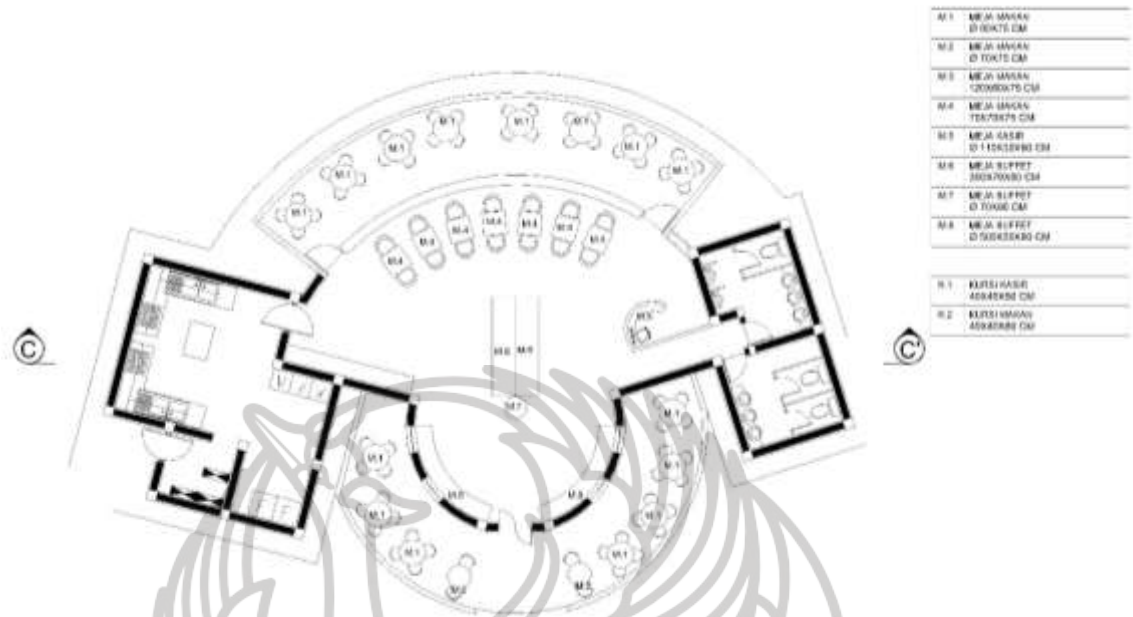
Layout atau dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan tata letak adalah pengaturan suatu objek. Dalam sebuah perancangan, tata letak merupakan hal yang sangat mendasar. Berikut hasil dari evaluasi tata letak atau layout furnitur dalam perancangan interior *de Klein Switzerland resort*.

1. Lobby



Gambar 36 Layout lobi

2. Restoran



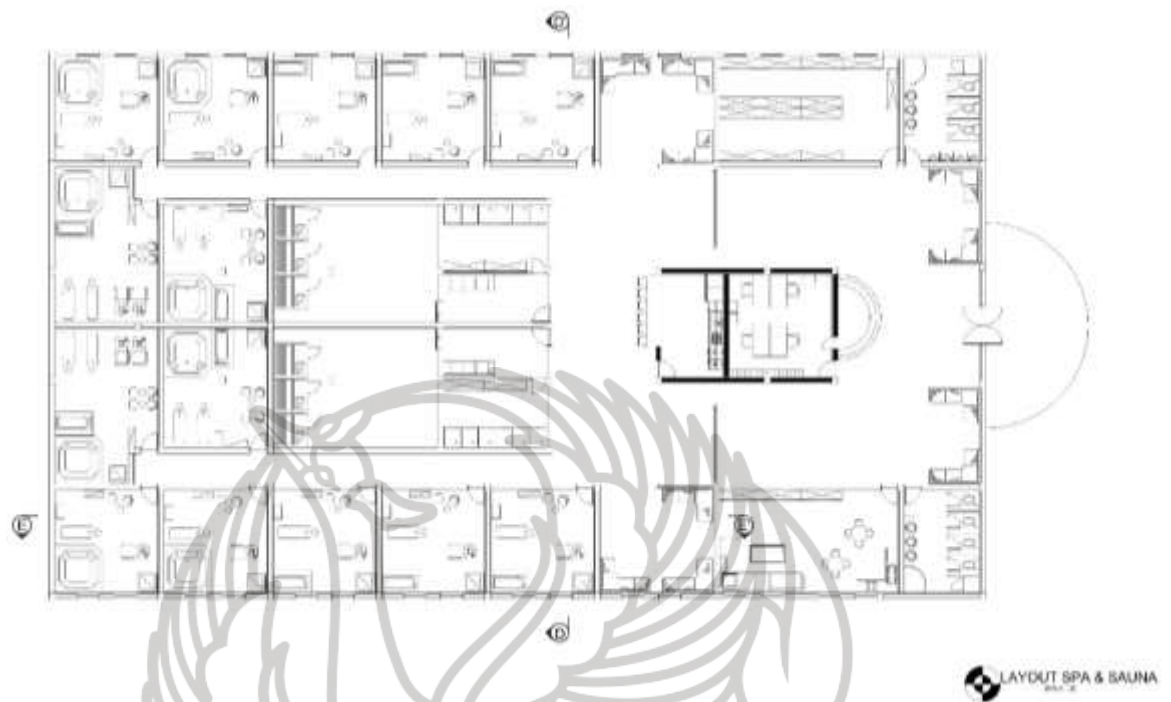
Gambar 37 Layout restoran

3. Cottage



Gambar 38 Layout suite room

4. Spa dan Sauna



Gambar 39 Layout spa dan sauna

C. Perspektif

1. Lobby



Gambar 40 Main entrance lobby deKlein Switzerland Hotel Resort

Area lobi merupakan pintu masuk utama dan banyak aktivitas di dalamnya. Area lobi harus menunjukkan identitas sebuah ide perancangan. Pada area ini menggunakan gaya kolonial natural. Terlihat dari dinding eksterior yang dominan dengan warna putih dan dikombinasikan dengan material batu alam. Terdapat beberapa kolom/pilar berwarna putih. Dinding yang tinggi dan merupakan salah satu ciri dari bangunan kolonial Belanda dan dapat ditemukan pada dinding yang digunakan dalam perancangan interior *de Klein Switzerland resort*.

Lantai pada area sirkulasi lobi menggunakan granit yang bertekstur kasar. Granit berwarna salem/peach dipilih karena mempunyai tone warna alam. Ukuran yang digunakan 60x60 cm membuat ruangan terkesan luas. Material granit memiliki pori-pori yang lebih rapat, sehingga memiliki kemungkinan yang lebih kecil untuk dimasuki air dan kotoran. Granit memiliki kesan dingin dan berkesan kokoh. Kesan dan karakter granit sangat cocok untuk area ini dikarenakan pada area lobi banyak terjadi aktivitas dan lalu lalang baik pengunjung maupun staff hotel.

Pada lounge kesan yang ingin ditimbulkan yaitu hangat dan natural. Penggunaan panel kayu pada bagian bawah dinding membuat kesan dinamis dan rapi. Terdapat beberapa *artwork* yang menambah kesan dinamis pada dinding yang berwarna putih. Sedangkan pada lantai, menggunakan ubin berukuran 15x15 cm berwarna coklat dan pada bordesnya berwarna hijau. Warna coklat dan hijau mewakili warna alam. Bordes menimbulkan kesan dinamis.

Furnitur pada ruang ini, menggunakan kusri dan meja berbahan dasar kayu. Kursi yang digunakan merupakan kursi sedan, berbahan kayu sonokeling dan dipadukan dengan anyaman rotan. Pada meja, menggunakan kombinasi kayu dan marmer poles. Kesan furnitur yang ingin disampaikan pada perancangan ini adalah kesan mewah.



Gambar 41 Interior Lounge *deKlein Switzerland Resort Hotel*

2. Restoran



Gambar 42 Exterior restoran di deKlein Switzerland Hotel Resort

Restoran merupakan satu fasilitas yang wajib dimiliki oleh sebuah hotel. Restoran merupakan tempat untuk memenuhi kebutuhan akan kuliner. Restoran mempunyai beberapa sistem pelayanan, salah satu yang digunakan pada perancangannya ini yaitu buffet service atau prasmanan. Prasmanan merupakan sistem pelayanan dimana pengunjung mengambil sendiri makanan dan minuman yang diinginkan. Pada restoran disediakan dua area makan yaitu indoor dan outdoor. Area indoor khusus untuk area yang tidak diperbolehkan untuk merokok. Sedangkan area outdoor dapat digunakan untuk pengunjung yang merokok.

Pada bangunan restoran menggunakan dinding tebal dan tinggi. Menggunakan kombinasi dari batu alam agar terkesan lebih natural dan kokoh. Terdapat pilar sebagai konstruksi. Lampu dinding yang digunakan sebagai sumber pencahayaan pada sore dan malam hari juga berfungsi sebagai hiasan pada

dinding agar terkesan dinamis. Furnitur yang digunakan menggunakan material kayu yang sangat dominan. Pada meja dikombinasikan dengan marmer poles agar terkesan lebih mewah.



Gambar 43 Interior restoran deKlein Switzerland Hotel Resort

Pada area makan indoor terdapat beberapa pasang kursi makan, meja buffet pada bagian tengah dan sekitar area makan, meja kasir dan beberapa hiasan. Material kayu sangat dominan pada ruangan ini, karena kesan yang ingin disampaikan yaitu natural. Material pada lantai menggunakan granit dengan motif yang disamakan dengan ubin/tegel. Kesan yang ditimbulkan yaitu kokoh, mewah dan antik.

3. Cottage (Suite Room)



Gambar 44 Interior Kamar Tidur Suite Room

Gambar di atas merupakan gambar interior cottage suite room pada *de Klein Switzerland resort*. Material kayu sangat mendominasi ruangan ini. Pada bagian bawah dinding terdapat panel kayu yang menimbulkan kesan dinamis dan mewah. Kesan mewah ditambahkan dengan material lantai yang digunakan pada perancangan suite room ini, yaitu marmer poles dan granit. Motif marmer dan granit yang alami menimbulkan kesan natural.

Marmer berwarna putih dan bermotif alami digunakan pada kamar tidur ini. Warna putih menimbulkan kesan luas dan bersih pada ruangan. Motif yang terbentuk secara alami memperkuat suasana alami yang ingin dimunculkan. Marmer merupakan material yang terbilang cukup mahal, sehingga jika diaplikasikan pada sebuah ruangan dapat menimbulkan kesan mewah dan elegan. Pada dinding hanya terdapat list profile pada bagian bawah dan atas

agar terkesan lebih rapi. Sedangkan untuk furnitur, menggunakan gaya furnitur klasik dna terlihat mewah.



4. Spa dan sauna




Dinding pada lobi menggunakan finishing cat tembok putih. Terdapat architraf pada bagian tengah dan bawah dinding. Panel kayu yang terdapat pada dinding berfungsi sebagai elemen estetis agar terkesan lebih mewah dan elegan juga dinamis. Pada resepsionis terdapat backdrop kayu yang disusun pada belakang front desk agar menambah kesan natural dan indah. Kayu yang dipoles menambah kesan natural. Pada lantai menggunakan marmer dan granit yang dipoles mengkilap. Border dari granit menimbulkan kesan dinamis. Kesan mewah ditambahkan dengan material lantai yang digunakan pada perancangan lobi ini, yaitu marmer poles dan granit. Motif marmer dan granit yang alami menimbulkan kesan natural.




D. Hasil Evaluasi




1. Elemen Pembentuk Ruang




a. Lantai




No.	Ruang	Evaluasi
Lobby		
1.	<p>Ide awal</p> 	<p>Pada area sirkulasi menggunakan keramik yang berpola dan bertekstur kasar, akan tetapi keramik terkesan kurang mewah dan elegan untuk diletakkan pada area lobi.</p>
	<p>Hasil akhir</p> 	<p>Setelah melalui beberapa pertimbangan dan evaluasi pada ide elemen pembentuk ruang, maka area sirkulasi lobi menggunakan granit yang bertekstur kasar. Granit berwarna salem/<i>peach</i> dipilih karena mempunyai tone warna alami dari kayu. Ukuran yang digunakan 60x60 cm membuat ruangan terkesan luas.</p> <p>Granit memiliki pori-pori yang lebih rapat, sehingga memiliki kemungkinan yang lebih kecil untuk dimasuki air dan kotoran. Granit memiliki kesan dingin dan berkesan kokoh. Batuan granit diperoleh dari bukit atau gunung. Batuan granit yang telah dipoles menimbulkan kesan mewah. Tekstur kasar meminimalisir terjadinya tergelincir.</p>


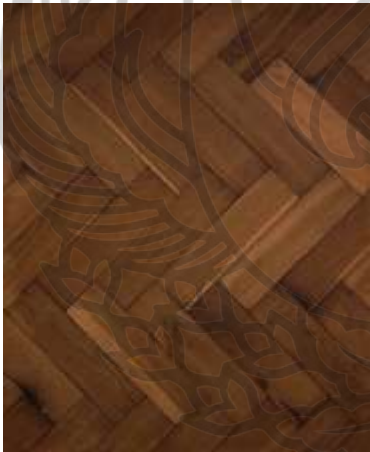

2.	<p>Resepsionis ide awal</p> 	<p>Pada resepsionis menggunakan granit. Granit merupakan material yang kuat, sangat cocok untuk area seperti lobi yang banyak dilewati banyak orang/pengguna. Mosaic bermotif flora, berwarna coklat dan motif alami dari granit menimbulkan kesan natural.</p>
	<p>Hasil akhir</p> 	<p>Marmer berwarna putih merupakan hasil evaluasi dari ide awal. Marmer yang bermotif sangat cocok digunakan pada area resepsionis dikarenakan putih merupakan warna netral. Pada area resepsionis mempunyai area yang tidak begitu luas, sehingga jika diberi material marmer yang berwarna putih dengan motif yang sederhana bisa membuat kesan luas pada area resepsionis. Marmer merupakan material yang kuat dan jika dipoles terkesan mewah. Motif yang terbentuk membuat marmer menjadi terkesan alami.</p>
3.	<p>Lounge ide awal</p> 	<p>Ide awal menggunakan ubin yang bermotif flora dengan warna biru yang sangat dominan. Warna ini kurang cocok jika diaplikasikan ke dalam ruangan yang didominasi kayu sebagai materialnya.</p>



	<p>Hasil akhir</p> 	<p>Pada <i>lounge</i> menggunakan ubin bermotif flora dan berwarna coklat kombinasi dengan hitam. Ubin sangat identik dengan gaya kolonial Belanda. Lantai ubin dibuat menggunakan campuran semen dan pasir. Lantai ubin merupakan bahan lantai yang kuat dan cocok untuk iklim di Indonesia. Lantai ubin memberikan kesan sejuk pada ruangan. Lantai ubin lebih murah dan mudah dalam proses pemasangan. Tetapi lantai ini jika terkena cairan asam akan sulit untuk dibersihkan. Pada material ini, warna coklat sangat serasi jika dipadukan dengan material kayu. Tema natural didapat dari warna dan motif ubin.</p>
	Restoran	
4.	<p>Eksterior restoran ide awal</p> 	<p>Lantai eksterior pada restoran menggunakan material keramik tile bertekstur kasar. Motif geometri membuat keramik ini terlihat seperti paving, dan kurang elegan jika diaplikasikan pada eksterior restoran.</p>
	<p>Hasil akhir</p> 	<p>Area eksterior menggunakan granit yang bermotif seperti ubin. Granit merupakan material yang dapat menimbulkan kesan mewah dan elegan jika diaplikasikan pada sebuah ruangan. Motif ubin membuat kesan kolonial semakin kuat. Granit merupakan material yang kuat. Motif dan bentuk yang menyerupai ubin membuat kesan kolonial semakin kuat. Warna coklat dan motif alami dari granit menimbulkan kesan natural.</p>

5.	<p>Area makan ide awal</p> 	<p>Lantai interior ini menggunakan material berbahan ubin bermotif flora. Lantai ubin merupakan bahan lantai yang kuat dan cocok untuk iklim di Indonesia. Lantai ubin memberikan kesan sejuk pada ruangan. Lantai ubin lebih murah dan mudah dalam proses pemasangan. Motif dan warna pada ubin disamping kurang cocok jika diaplikasikan pada area makan.</p>
	<p>Hasil akhir</p> 	<p>Hasil evaluasi, pada area makan ini menggunakan granit yang bermotif seperti ubin. Granit merupakan material yang kuat. Motif dan bentuk yang menyerupai ubin membuat kesan kolonial semakin kuat. Warna coklat dan motif alami dari granit menimbulkan kesan natural. Warna coklat pada ubin sangat serasi jika dipadukan dengan material kayu. Sedangkan warna putih merupakan warna netral yang bisa dipadukan dengan warna yang lain.</p>
Cottage		
6.	<p>Ruang Tamu, Dapur dan Ruang Baca ide awal</p> 	<p>Pada area ruang tamu menggunakan ubin/tegel berukuran 15x15 cm. Lantai ubin merupakan bahan lantai yang kuat dan cocok untuk iklim di Indonesia. Lantai ubin memberikan kesan sejuk pada ruangan. Lantai ubin lebih murah dan mudah dalam proses pemasangan.</p>

7.	Kamar tidur 	<p>Marmer berwarna putih dan bermotif alami menjadi material pada kamar tidur. Warna putih menimbulkan kesan luas dan bersih pada ruangan. Motif yang terbentuk secara alami memperkuat suasana alami yang ingin dimunculkan. Marmer merupakan material yang terbilang cukup mahal, sehingga jika diaplikasikan pada sebuah ruangan dapat menimbulkan kesan mewah dan elegan.</p>
8.	Kamar Mandi 	<p>Pada kamar mandi menggunakan material keramik tile berukuran 30x30 cm. Warna yang digunakan pada kamar mandi adalah krem dengan motif marmer. Selain agar terkesan bersih dan luas, tujuan penggunaan warna ini adalah agar kamar mandi bersuasana dingin. Keramik punya fleksibilitas pakai tinggi dan dapat diaplikasikan pada hampir seluruh bagian rumah. Selain kuat, lantai rumah dari bahan keramik juga tidak membutuhkan pemolesan dan mudah dalam perawatannya.</p>
9.	Ruang Rekreasi 	<p>Marmer berwarna putih dan bermotif alami menjadi material pada kamar tidur. Warna putih menimbulkan kesan luas dan bersih pada ruangan. Motif yang terbentuk secara alami memperkuat suasana alami yang ingin dimunculkan. Marmer merupakan material yang terbilang cukup mahal, sehingga jika diaplikasikan pada sebuah ruangan dapat menimbulkan kesan mewah dan elegan.</p>


Spa dan Sauna		
9.	<p>Lobby</p>  <p>Border</p> 	<p>Menggunakan granit dan marmer. Marmer banyak disukai karena lebih memiliki karakter dan berkelas mewah. Tekstur dan pola yang tidak teratur serta persediaan alam yang terbatas menjadikan material ini mahal. Material marmer memiliki kesan dingin dan kuat. Marmer berwarna putih dan bermotif alami menjadi hasil evaluasi dari desain awal. Warna putih menimbulkan kesan luas dan bersih pada ruangan. Motif yang terbentuk secara alami memperkuat suasana alami yang ingin dimunculkan. Marmer merupakan material yang terbilang cukup mahal, sehingga jika diaplikasikan pada sebuah ruangan dapat menimbulkan kesan mewah dan elegan.</p> <p>Granit memiliki pori-pori yang lebih rapat, sehingga memiliki kemungkinan yang lebih kecil untuk dimasuki air dan kotoran. Granit memiliki kesan dingin dan berkesan kokoh. Batuan granit diperoleh dari bukit atau gunung. Batuan granit yang telah dipoles menimbulkan kesan mewah. Granit berwarna gelap ini menjadi kesan agar ruangan terlihat lebih dinamis.</p>
10.	<p>Ruang tunggu</p> 	<p>Area tunggu ini merupakan area tunggu menuju area treatment. Area ini menggunakan granit berwarna abu-abu. Granit berwarna gelap ini mewakili batu alam untuk mewujudkan kesan natural. Granit dikombinasi dengan marmer. Marmer berwarna putih dan bermotif alami menjadi hasil evaluasi dari desain awal. Warna putih menimbulkan kesan luas dan bersih pada ruangan. Motif yang terbentuk secara alami memperkuat suasana alami yang ingin dimunculkan. Marmer merupakan material yang terbilang cukup mahal, sehingga jika diaplikasikan pada sebuah</p>


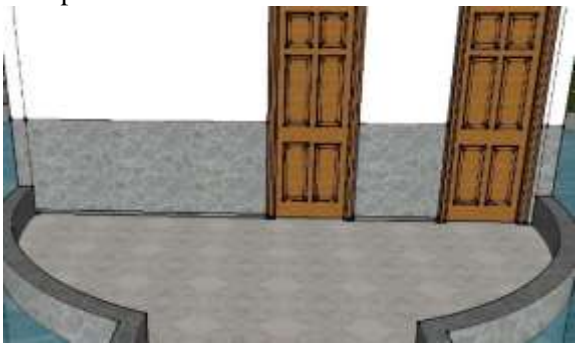
	<p>Border</p> 	<p>ruangan dapat menimbulkan kesan mewah dan elegan.</p>
11.	<p>Ruang treatment spa Ide awal</p> 	<p>Menggunakan parket (parquette), yang berasal dari kata parquetry. Material kayu memiliki kesan hangat dan alami. Selain berasal dari kayu solid, bahan parket saat ini juga berasal dari bahan non kayu seperti bambu. Jenis lainnya yaitu laminate yang merupakan kayu olahan yang permukaannya adalah hasil printing. Penggunaan material parket kurang cocok jika digunkana pada area ini karena parket sangat rentan rusak jika sering terkena benda cair.</p>
	<p>Hasil evaluasi</p> 	<p>Granit memiliki pori-pori yang lebih rapat, sehingga memiliki kemungkinan yang lebih kecil untuk dimasuki air dan kotoran. Granit memiliki kesan dingin dan berkesan kokoh. Batuan granit diperoleh dari bukit atau gunung. Batuan granit yang telah dipoles menimbulkan kesan mewah. Warna coklat merupakan warna yang mendominasi desan ini. Warna coklat merupakan warna alam yang diadaptasi dari warna kayu. Material granit dikombinasi dengan batu alam, yaitu batu belah. Batu merupakan material yang sangat kuat. Tekstur dan warna alami dari batu menimbulkan kesan natural.</p>


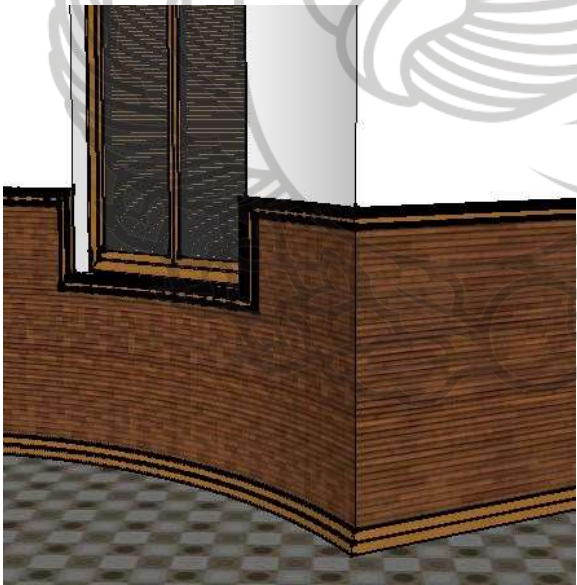
		
12.	Ruang sauna 	Menggunakan parket (parquette), yang berasal dari kata <i>parquetry</i> . Material kayu memiliki kesan hangat dan alami. Selain berasal dari kayu solid, bahan parket saat ini juga berasal dari bahan non kayu seperti bambu. Jenis lainnya yaitu laminate yang merupakan kayu olahan yang permukaannya adalah hasil printing.


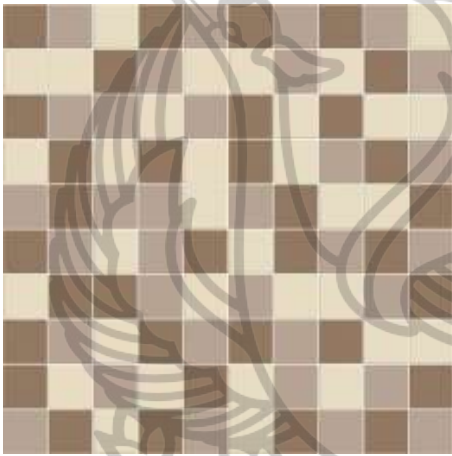

Tabel 10. Elemen Pembentuk Ruang Lantai
(sumber : analisa penulis)


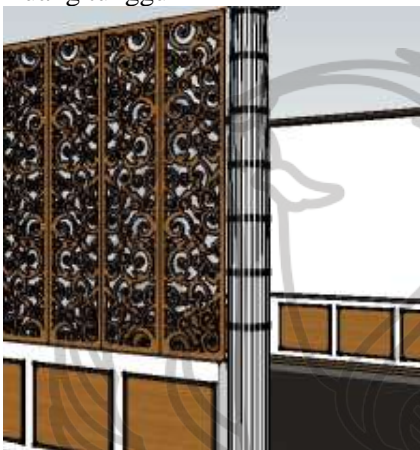

b. Dinding

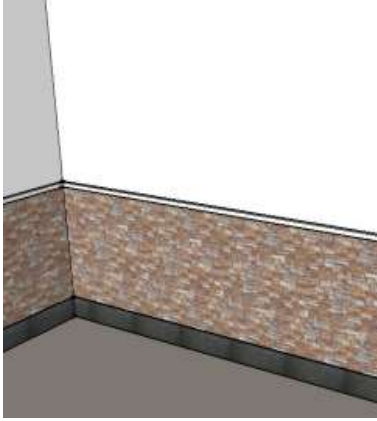

No.	Ruang	Keterangan
Lobby		
1.	Lobby 	Eksterior bangunan, pada bagian bawah menggunakan dinding batu dan pada bagian atas menggunakan dinding semen yang dicat putih. Dinding pada lobi dan <i>lounge</i> ini mempunyai ketebalan 30 cm (1 bata). Batu alam pada bagian bawah dinding, menimbulkan kesan kokoh dan alami, sedangkan dinding pada bagian atas berkesan bersih. Selain kesan yang ditimbulkan, dinding dengan kombinasi batu alam pada bagian bawah

		<p>merupakan ciri kebanyakan bangunan kolonial di Kota Batu.</p> <p>Batu alam yang digunakan pada dinding yaitu Batu andesit adalah batu paling keras di antara batu alam yang umum dipakai serta memiliki tingkat porositas kecil karena berpori rapat. Batu jenis ini berasal dari gunung berapi dan memiliki beberapa ciri yang mudah dikenali, yaitu berwarna abu-abu atau hitam serta ada pula yang memiliki bintik hitam karena adanya proses pembakaran lebih lanjut. Jenis batu ini sudah sangat lama dipakai sebagai material bangunan. Bahkan di era kolonial Belanda, batu andesit sering digunakan sebagai bahan untuk mempercantik dinding, pagar, jembatan, bahkan saluran irigasi.</p>
2.	<p>Lounge</p> 	<p>Dinding pada lounge, menggunakan dinding semen yang dicat putih pada bagian atas dan pada bagian bawah menggunakan panel Kayu Sonokeling yang ditutup dengan <i>list profile</i> yang berbahan kayu juga.</p> <p>Kesan yang dihasilkan dari dinding pada area ini yaitu alami dan hangat. Keunikan kayu Sonokeling dari kayu lainnya adalah warna hitam keunguan dengan tekstur yang indah. Dengan harga yang jauh lebih murah daripada kayu jati, kayu Sonokeling sangat awet dan tahan terhadap rayap.</p>
3.	<p>Resepsionis</p> 	<p>Dinding pada resepsionis menggunakan dinding semen yang dicat putih pada bagian atasnya dan menggunakan batu andesit pada bagian bawahnya.</p>

Restoran		
4.	Eksterior restoran 	Eksterior dinding restoran bergaya kolonial ini dinding-dindingnya didominasi dengan warna-warna putih di bagian atas dan warna abu-abu yang ditimbulkan dari batu alam di bagian bawah. Batu alam yang digunakan pada dinding yaitu batu andesit. Batu andesit adalah batu paling keras di antara batu alam yang umum dipakai serta memiliki tingkat porositas kecil karena berpori rapat. Batu jenis ini berasal dari gunung berapi dan memiliki beberapa ciri yang mudah dikenali, yaitu berwarna abu-abu atau hitam serta ada pula yang memiliki bintik hitam karena adanya proses pembakaran lebih lanjut. Pada perancangan ini, batu andesit dipotong dengan bentuk menyerupai batu belah yang terkesan alami.
5.	Area makan 	Interior area makan ini menggunakan dinding berwarna putih dan dikombinasi dengan partisi kayu. Pada tengah dan dasar dinding terdapat <i>list profile</i> berbahan kayu. Partisi kayu pada ruangan ini terbuat dari kayu berukuran 1 meter x 3 cm yang ditata secara horisontal.
Cottage		
6.	Ruang Tamu, Dapur dan Ruang Baca	Dinding menggunakan dinding bata yang difinishing dengan cat berwarna putih. dan terdapat architraf pada bagian bawah dan tengah dinding. Architraf menggunakan kayu merbau yang dipelitur.

		Pada dinding terdapat panel kayu yang menimbulkan kesan dinamis dan mewah pada ruangan tersebut.
7.	Kamar Mandi 	Dinding pada kamar mandi dilapisi keramik tile, agar tidak lembab dan menambah kesan estetis. Keramik yang digunakan adalah keramik mosaik dengan tone warna yang disesuaikan dengan tema natural yaitu coklat (kayu).
Spa dan Sauna		
8.	Lobby 	Dinding pada lobi menggunakan finishing cat tembok putih. Terdapat architraf pada bagian tengah dan bawah dinding. Panel kayu yang terdapat pada dinding berfungsi sebagai elemen estetis agar terkesan lebih mewah dan elegan. Pada resepsionis terdapat backdrop kayu yang disusun pada belakang front desk agar menambah kesan natural dan indah.

		
9.	<p>Ruang tunggu</p> 	<p>Pada ruang tunggu menggunakan dinding dengan finishing cat tembok putih. Terdapat architraf pada bagian tengah dan bawah dinding. Panel kayu yang terdapat pada dinding berfungsi sebagai elemen estetis agar terkesan lebih mewah dan elegan. Terdapat ukiran pada salah satu sisi dinding yang terbuat dari kayu. Selain menambah kesan estetis yang terlihat mewah, ukiran dari kayu ini membuat kesan natural.</p>
10.	<p>Ruang treatment spa</p> <p>a. Ide awal</p> 	<p>a. Pada ide awal, menggunakan dinding yang dikombinasikan dengan panel kayu. Kekurangan panel kayu ini adalah tidak tahan terhadap air.</p>

	b. Hasil akhir 	b. Ruang treatment menggunakan dinding dengan finishing cat tembok putih dan batu tempel pada bagian bawah dinding. Batu tempel menggunakan batu marmer yang belum dipoles agar terkesan lebih alami.
11.	Ruang sauna 	Pada ruang sauna, dinding difinishing dengan cat tembok berwarna putih. Kesan bersih dan luas adalah kesan yang diinginkan. Terdapat list profil pada bagian bawah dinding.

Tabel 11. Elemen Pembentuk Ruang Dinding
(Sumber : Analisa Penulis)

c. Ceiling





Pada eksterior dan interior menggunakan *ceilling* yang berbahan *gypsum* dan dipadukan dengan list profile kayu. Material gypsum ini dapat menghasilkan plafon yang rata dan tidak tampak sambungan. Material ini mudah dibuat beragam bentuk seperti kubah atau *drop/up ceiling*. Perawatan dan perbaikan material ini sangat mudah. Material ini juga tidak mudah terbakar dan dimakan oleh rayap, sehingga tahan lama dan kuat. Pemasangan gypsum dapat menggunakan rangka kayu atau besi *hollow*.





No.	Ruang	Evaluasi
1.	Lobby	Pada area lobby menggunakan material gypsum dan menggunakan kayu pada list profilnya. Menggunakan lampu gantung dengan material porcelain dan stainless. Sistem pencahayaan menggunakan lampu dengan daya 40 W dan berjenis daylight.
2.	Area Makan indoor dan outdoor	Pada area ini sama dengan lobby, yaitu menggunakan material gypsum board dan dikombinasi dengan list profile bermaterial kayu. Sistem pencahayaan menggunakan lampu LED dengan jenis daylight berdaya 30 W.
3.	Ruang tamu, dapur, kamar mandi, dan kamar tidur.	Pada area cottage menggunakan material gypsum dan menggunakan kayu pada list profilnya. Menggunakan lampu gantung dengan material akrilik dan stainless. Sistem pencahayaan menggunakan lampu dengan daya 30 W dan berjenis daylight juga downlight berdaya 10 W.
4.	Ruang tunggu dan ruang treatment	Pada area cottage menggunakan material gypsum dan menggunakan kayu pada list profilnya. Menggunakan lampu gantung dengan material akrilik dan stainless. Sistem pencahayaan menggunakan lampu dengan daya 30 W dan berjenis daylight juga downlight berdaya 10 W.


Tabel 12. Elemen Pembentuk Ruang Ceiling
(Sumber : Analisa Penulis)

2. Elemen Pengisi Ruang

No.	Desain	Evaluasi
1.	Ide awal 	Pada ide awal, area lounge menggunakan furniture built-in atau kursi yang tidak dapat dipindahkan dan dipadukan dengan kursi yang dapat dioindahkan. Mengingat gaya yang digunakan merupakan gaya kolonial, maka furniture disamping kurang tepat jika diaplikasikan pada ruangan lounge.
2.		Furnitur disamping merupakan kursi yang biasa dapat dijumpai pada masa kolonial Belanda. Masyarakat biasanya menyebut kursi sedan karena saat pengguna duduk, posisi duduk pengguna sama seperti posisi duduk di jok mobil sedan. Material yang digunakan yaitu kayu jati dan anyaman rotan. Kayu jati sering dianggap sebagai kayu dengan tekstur serat paling indah, kayu Jati dikenal dunia internasional selain karena keindahannya, juga karena daya tahan yang sangat kuat terhadap cuaca, suhu, jamur dan serangga. Karena

		keunggulannya, kayu jati menjadi salah satu jenis kayu paling mahal yang ada di pasaran. Anyaman rotan menimbulkan tekstur yang rapi dan indah. Menggunakan diameter yang kecil membuat anyaman terlihat rapat dan rapi.
3.	<p>Ide awal</p> 	Kursi pada ide awal, merupakan kursi yang terbuat dari rotan dan kayu. Desain kursi pada ide awal ini tidak memiliki ciri-ciri kursi pada jaman kolonial.
4.		Kursi yang difungsikan sebagai tempat duduk pada area restoran bermaterial kayu Merbau. Tingkat kekerasan yang dimiliki kayu Merbau membuatnya banyak dimanfaatkan sebagai bahan pembuat furniture. Kayu jenis ini memiliki warna coklat kemerahan dan cukup tahan terhadap serangan serangga. Kualitas inilah yang mendudukan Kayu Merbau sebagai alternatif utama untuk kayu jati.
5.	<p>Ide awal</p> 	Meja pada ide awal tidak mempunyai ciri meja pada jaman kolonial. Gaya meja pada ide awal lebih mengarah pada gaya minimalis.
6.		Pada ruang tamu suite room menggunakan kursi double dan single. Selain menghemat tempat, kursi ini terlihat lebih dinamis tetapi tidak meninggalkan kesan elegan.

		
7.	<p>Desain awal</p> 	Desain awal tempat tidur menggunakan tempat tidur bergaya klasik. Tidak terdapat kelambu pada tempat tidur. Hal tersebut membuat kesan kolonial pada kamar tidur sangat kurang terlihat.
8.	<p>Hasil akhir</p> 	Pada desain akhir, area kamar tidur menggunakan tempat tidur yang menggunakan kelambu pada setiap sisinya. Fungsi kelambu pada tempat tidur selain menjaga dari serangga seperti nyamuk dan lalat juga berfungsi sebagai penghalang debu.
9.	<p>Ide awal</p> 	Kursi tunggu pada area lobby Spa & Sauna menggunakan kursi yang berbentuk setengah lingkaran. Berbahan kayu dan besi membuat kursi terlihat kokoh. Tetapi gaya kursi tidak mengandung ciri-ciri kursi bergaya klasik kolonial.

10.	<p>Hasil akhir</p> 	<p>Desain akhir pada area lobby, menggunakan kursi dengan bentuk seperti gambar pada poin b di samping. Material kayu yang sangat mendominasi dipadukan dengan bantal duduk yang terlihat sangat nyaman tetapi tidak meninggalkan gaya kolonial yang menjadi tema utama pada perancangan ini.</p>
-----	--	---

Tabel 13. Elemen Pengisi Ruang
(Sumber : Analisa Penulis)



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Kota Batu yang merupakan salah satu Kota Wisata yang ada di Provinsi Jawa Timur. Kota wisata merupakan kota yang sering didatangi oleh wisatawan domestik maupun mancanegara. Kota Batu sebagai kota wisata mempunyai berbagai tempat untuk rekreasi, di antaranya Jawa Timur Park 1, *Batu Secret Zoo*, Museum Satwa, Museum Angkut/Transportasi, Paralayang, *Batu Night Spectacular*, Selecta, Kusuma Agro Wisata, Pemandian Air Panas Songgoriti, dan masih banyak lainnya. Kota Batu juga merupakan kota yang berada di dataran tinggi, sehingga iklim dan pemandangan sekitar sangat indah. Kota Batu yang merupakan kota wisata membutuhkan sarana akomodasi berupa penginapan. Pada saat ini, Kota Batu mengalami kekurangan sarana akomodasi berupa penginapan. Salah satu upaya untuk menambah kekurangan sarana akomodasi yaitu dengan Perancangan Interior *deKlein Switzerland Hotel Resort*. Nama *deKlein Switzerland Hotel Resort* didapat oleh Kota Batu dari Bangsa Belanda yang pernah datang dan menetap di Kota Batu. Arti dari *deKlein Switzerland Hotel Resort* yaitu Swiss Kecil di Pulau Jawa. Perancangan ini diharapkan mampu tidak hanya menambah sarana akomodasi tetapi juga sebagai sarana rekreasi dan relaksasi. Rekreasi dan relaksasi juga dapat diperoleh dari fasilitas yang ditawarkan oleh *deKlein Switzerland Hotel Resort*. Dengan gaya interior kolonial yang dipadukan dengan natural, pengunjung

diharapkan dapat nyaman dan berlama-lama menikmati *deKlein Switzerland Hotel Resort*.

B. SARAN

Perancangan interior sebuah resort merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan. Kenyamanan, keamanan, dan keselamatan pengunjung merupakan hal utama dalam perancangan sebuah interior. Hal tersebut harus dipenuhi agar pengunjung atau pengguna dapat merasa aman dan nyaman. Tidak hanya sebatas pada hal di atas, hal lain yang perlu diperhatikan adalah, perancangan tersebut mampu mengedukasi kepada pengunjung tentang sejarah Kota Batu sampai dijuluki *deKlein Switzerland* oleh Bangsa Belanda sehingga perancangan tersebut dapat memberi manfaat baik kepada pengunjung maupun pengelola.

DAFTAR PUSTAKA

- Dirjen Pariwisata. 1988. Pariwisata Tanah Air Indonesia
- Endy Marlina. 2008. Panduan Perancangan Bangunan Komersial. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- Ety Rochaety dan Ratih Tresnati. 2005. Kamus Istilah Ekonomi.
- F. D. K Ching. 1996. Visual Dictionary of Architecture, New Jersey : Wiley
- Fred Lawson. 1997. Hotels, Motels and Condominium; Design, Planning and Maintenance
- Irwansyah Digma Pratama. 2013. Jurnal : “Perancangan Resort Hotel Pada Kaki Lereng Gunung Panderman Kota Batu”. Malang. Universitas Brawijaya Malang
- J. Pamudji Suptandar. 1999. Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur. Jakarta : Penerbit Djambatan
- Julius Panero. 1979. Human Dimension & Interior Space. Jakarta: Erlangga
- Kamus Besar Bahasa Indonesia
- Nyoman S. Pendit. 1999. Ilmu Pariwisata. Jakarta: Akademi Pariwisata Trisakti
- R. Pahlawan. 2010. Jurnal : Sistem Pelayanan Restoran. Universitas Sumatra Utara
- R. S Bridger. 1995. Introduction to Ergonomic. Singapore : McGraw-Hill
- Sunarmi. 2008
- Surat Keputusan Direktur Jenderal Pariwisata, 1988
1974. Oxford Learner's Dictionary of Current English. Oxford : Oxford University Press
- Sri Kurniasih. 2006. Kajian Hotel Resort

<http://batukota.go.id/statis-12-sejarahkotabatu.html>, diakses pada 19 April 2014,
13.08 WIB

<http://kamusbahasaindonesia.org>

